CONOCE EL BOX SET DE LANZAMIENTO EDICIÓN LIMITADA

INCLUYE: SUPER MARIO BROS.™, SUPER MARIO BROS.™ 2, SUPER MARIO BROS.™ 3, SUPER MARIO BROS.™ THE LOST LEVELS, CD DE AUDIO Y FOLLETO CON IMÁGENES



Revista Oficial de Nintendo®

TIPS DE DONKEY KONG™ COUNTRY RETURNS

25th Anniversary

SUPER MARIO BROS.™

SUPER MARIO ALL-STARS™



SUMARIO





© Nintendo



© 2010 Capcom





© 2010 Nintendo

MARIO 004250 ×00 WORLD 2-1

Página 40
© 2010 Nintendo

Página 46
© 2010 Natsume

Página 58
© 2010 THQ

Página 38
© 2010 Ubisoft

Página 54
© 2010 LucasArts

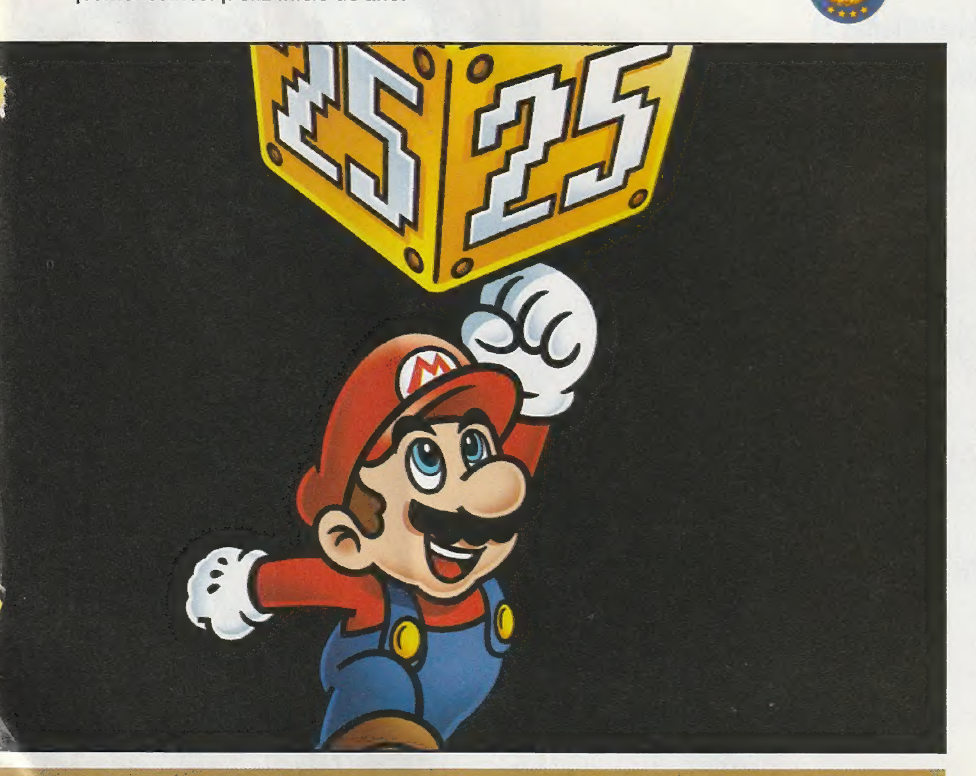
EDITORIAL

Año XX No. 1
Enero 2011

¿Qué tal la pasaste en los festejos navideños? ¿Ya listo para recibir 2011? Nosotros en la redacción de Club Nintendo nos sentimos bastante animados, pues será un gran año para Nintendo, principalmente por el lanzamiento del 3DS, así como por los múltiples proyectos que se tienen programados para las consolas portátiles y caseras. Mientras tanto, continuamos con los festejos de **Super Mario Bros.**, ¡y cómo no hacerlo!, si es una de las franquicias sinónimo de videojuegos; con cada aventura se ha marcado un punto y aparte en cómo vivimos los juegos, y por eso cada juego que sale a la venta tiene asegurado el éxito. A lo largo de estos 25 años, **Mario** ha hecho casi de todo: se ha involucrado en múltiples aventuras en el Reino Hongo y ha explorado diferentes estilos de juego con sus títulos deportivos que, para no perder coherencia, son de lo más divertido y dinámicos en su categoría, por los curiosos ataques especiales que hacen que todos nos pasemos horas y horas en las retas con los amigos.

En portada, te presentamos la edición especial para Wii, que se trata de un compendio de todas las versiones de **Super Mario Bros.** que llegaron al NES y que, a pesar del paso de los años, no pierden esa esencia que hace que los juegues una y otra vez sin aburrirte. Cómo no recordar el primer **Super Mario Bros.**, en donde por primera ocasión se tenía una aventura estructurada; **Super Mario Bros. 2**, que fue una adaptación de un juego japonés (**Doki Doki Panic**) para el mercado americano; **Super Mario Bros. 3**, el grande y legendario título que se considera el mejor de todos, y por último, **The Lost Levels** que en Japón fuera el original **Super Mario Bros. 2**. Todos en la versión que vimos en los años noventa para Super Nintendo, con mejor adaptación en gráficos y sonido.

Además, échale un ojo a las reseñas de este mes: hay títulos para todos los gustos, como **Lufia Curse of the Sinistrals**, **Star Wars The Force Unleashed 2**, **Active Life Explorer** y otros más que han causado sensación en este cierre de año. Asimismo, incluimos unos sensacionales *tips* de **Donkey Kong Country Returns** y el regreso triunfal de las secciones Club Nintendo y Canales Nintendo. En fin, una edición completísima, que te encantará; así que no se hable más y ¡comencemos! ¡Feliz inicio de año!





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

DIRECTOR PROYECTOS DIGITALES
Karl-Heinz Jentjens Kraus

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna

PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS

DIRECTORA GENERAL DE VENTAS
Mara Domínguez

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mónica Del Alto Zárate
Héctor Lebrija Gulot
Enrique Matarredona Arrechea
Tel: 5261 2600

DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Oscar Gaona Lozano
Christian Rojas

DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

OPERACIONES

DIRECTOR
Carlos Garrido

DIRECTORA DE MARKETING
Adriana Amaro Valdez

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 20 N° 1. Fecha de publicación: Enero 2011. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

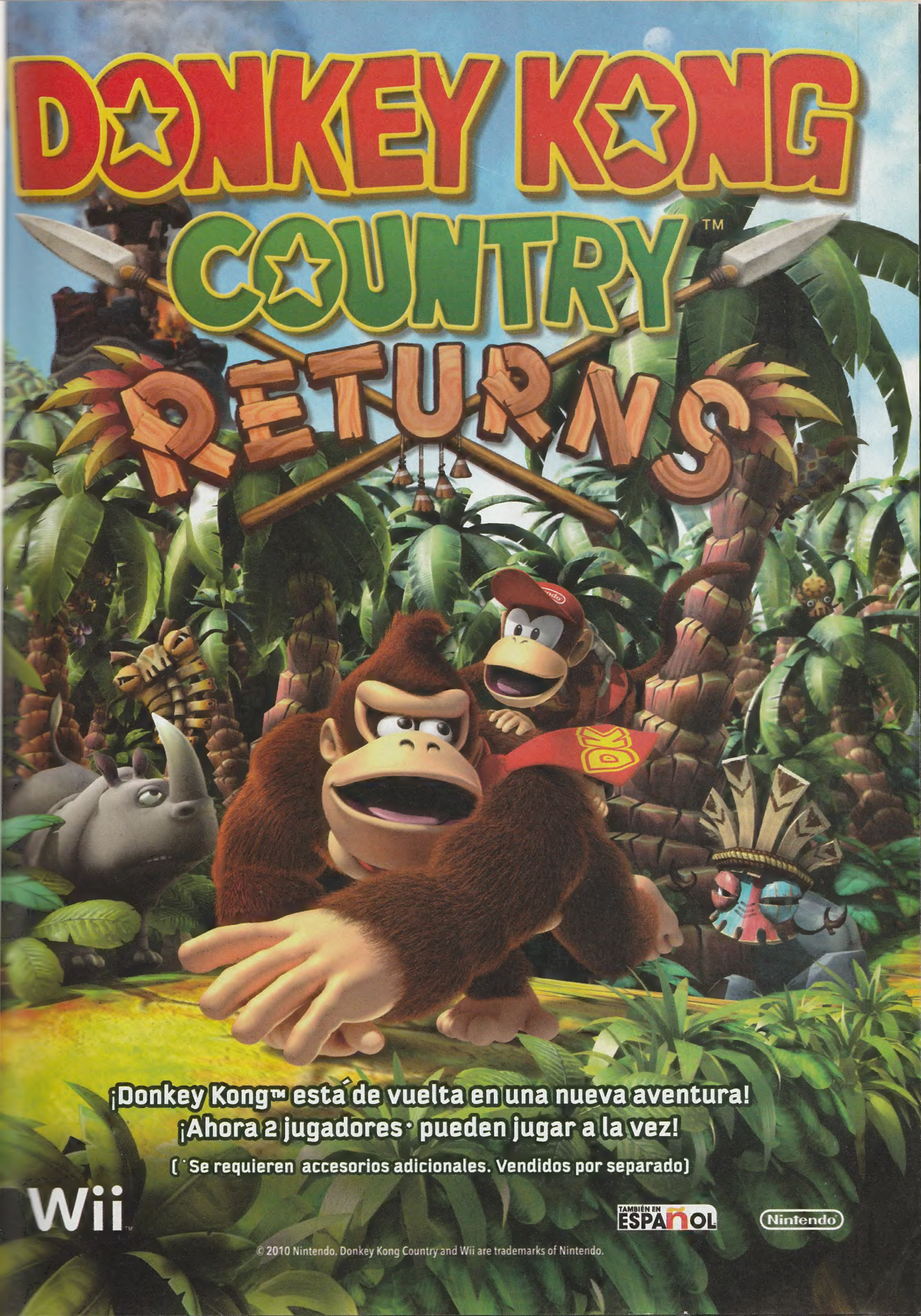
Impresa en México por: Quad/Graphics México DF, Emiliano Zapata #93, Colonia San Juan Ixhuatepec, C.P. 54180, Tlalnepantla, Estado de México, tel.: 57-15-03-93.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com


DONKEY KONG
COUNTRY™
RETURNS
¡Donkey Kong™ está de vuelta en una nueva aventura!
¡Ahora 2 jugadores* pueden jugar a la vez!
(*Se requieren accesorios adicionales. Vendidos por separado)
Wii
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
© 2010 Nintendo. Donkey Kong Country and Wii are trademarks of Nintendo.

LA IMAGEN

El regreso de Starkiller

Luego de un periodo de ausencia, quien fuera aprendiz de **Darth Vader** está de vuelta para ofrecernos más acción en Wii. Ahora, con nuevos poderes que llevarán el uso de La Fuerza a nuevas proporciones, con espectaculares efectos especiales y, por supuesto, una gran adaptación para su uso a través de los controles de la consola. En esta ocasión, **Starkiller** se enfrentará a retos más complejos, enemigos más poderosos y, sobre todo, entrará a escenarios que probarán realmente su poder y fuerza. Gráficamente, supera a su antecesor, por lo que disfrutarás de momentos impactantes que harán de tu aventura una grata experiencia dentro de la magia de **Star Wars**.

Star Wars: The Force Unleashed 2 página 54





DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a: Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.
También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario**! Es la primera vez que te escribo, espero que puedas responder mis preguntas:
1.- ¿La consola Nintendo DSi XL es compatible con los juegos de Nintendo DS?
2.- ¿Sería buena opción para mí comprarme **Wii Fit Plus**?
Tengo un IMC de peso normal, pero quiero **Wii Fit Plus** no porque quiera bajar de peso, sino porque las actividades se ven divertidas. ¿Crees que si lo compro bajaré de peso? Me preocupa tener bajo peso para jugarlo.

Macko.
México.

¡Qué tal, mi estimado Macko! ¿Qué tal pasaste las fiestas navideñas? ¿Ya listo para las grandes sorpresas que nos traerá este 2011 -como el Nintendo 3DS, por ejemplo-? Dicho lo anterior, pasemos a dar solución a tus preguntas.
Sí, todos los juegos que han salido en formato para Nintendo DS son compatibles con el Nintendo DSi XL. Recuerda que para dicha edición de consola portátil Nintendo únicamente incrementó el tamaño de las pantallas y, por consiguiente, de la consola, pero son compatibles todos los juegos que compraste incluso para el DS tradicional, que salió a finales de 2004.
Por supuesto que sería una magnífica opción que adquirieras tu Balance Board con **Wii Fit**, es uno de los títulos alternativos más agradables para la consola de Nintendo. Además de que te entretendrá, te dará oportunidad de experimentar el ejercicio de formas dinámicas, entretenidas y creativas. De hecho, no necesariamente es para bajar de peso, sino para mantenerte en forma (en el caso de **Wii Fit**, o el más reciente lanzamiento del juego **Wii Fit Plus**). Así que no te preocupes en lo absoluto; al contrario, verás cómo toda tu familia y amigos querrán experimentarlo.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Nunca te dieron un papel para **ER**? Ja, ja, ja. Bueno, vayamos a las preguntas, que sólo son cuatro. Ojalá que las respondas todas, y si no aparecen en la revista, mándamelas a mi correo electrónico, ya que me gustaría saber las respuestas.
1.- ¿Va a salir **Conker Bad Fur Day** para la Consola Virtual? Y si no, ¿por qué? Es un muy buen juego y me encantaría que lo sacaran como descarga para Wii.
2.- ¿Cuándo saldrá el famosísimo Nintendo 3DS? Para saber cuándo empezar a juntar dinero.
3.- ¿Es cierto que aparecerá un nuevo título de **The Legend of Zelda Wind Waker** para la consola Wii? Me gustó mucho el que tuvimos para Nintendo GameCube, pero me agradaría más para Wii.
4.- ¿Venden el juego **Rune Factory Frontier** en México? Soy fan, lo he buscado y buscado pero no lo encuentro por ningún lado. Espero que esté en algún lugar.Ésas son mis preguntas, ojalá las puedas responder.

José Gabriel G. Cantón.
Vía correo electrónico.

¿Cómo estás, José? No, fíjate que George Clooney se quedó con el estelar, y yo no quise audicionar pues tenía muchos compromisos en el Mushroom Kingdom. Si no, ¡imagínate! ¿Quién daría solución a las preguntas que ustedes me envían mes a mes? Con respecto a **TLOZ**, no será otro **Wind Waker**, sino una aventura completamente nueva llamada **Skyward Sword**.
Conker es uno de los títulos que fueron desarrollados por Rare, la cual ya pertenece a otra empresa. Por lo tanto, se dificultan las licencias de sus juegos para la Consola Virtual. Sin embargo, no todo está dicho, y si en algún momento la fortuna está de nuestro lado, tal vez se llegue a un arreglo. Por ahora no hay nada proyectado, ni siquiera alguna postura por parte de Rare para dar a conocer si existiría o no la posibilidad de que tales juegos lleguen como descargas para Wii.
El 3DS estará listo para marzo en nuestro continente. Los japoneses lo tendrán antes, pero por fortuna el espacio de tiempo para su llegada a América no será tan severo. Así que ve acumulando tus domingos o engordando la alcancía, pues será una consola que todo fan de los juegos portátiles deberá tener, no sólo por su envidiable doble pantalla, sino también por la excelente calidad de imagen que despliega y, por supuesto, por la tecnología tridimensional que se disfruta sin necesidad de lentes especiales. Las recomendaciones de juegos para estrenar la consola: **Street Fighter IV**, **Kid Icarus** o **Metal Gear Solid Snake Eater** (por mencionar algunos).
Sí, lo venden (**Rune Factory**). Sin embargo, algunos juegos tienen mejor distribución que otros, dependiendo de la demanda de los consumidores; por ello, muchas empresas deciden o no traer ciertos títulos, así como la cantidad de los mismos. Por lo tanto, hay ocasiones en que es más difícil (aun cuando ya pasó más de un año de su estreno original), pero no imposible encontrarlos. No desesperes, te recomiendo que revises en unas cuantas tiendas más o, en su defecto, que lo pidas por Internet a través de alguna página de comercio electrónico.



La Balance Board también te será útil en títulos de otras compañías, como en el caso de **Rayman Raving Rabbids TV Party, Shaun White Snowboarding: Road Trip, Tetris Party, Wii Music, Mario & Sonic At the Olympic Winter Games, Punch-Out!!, James Cameron's Avatar: The Game, Dance Dance Revolution Hottest Party 3** y muchos otros más.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Sabes? ¡Tengo un gran problema! Recientemente, compré **Metroid Other M**, y es un excelente juego, en verdad es más de lo que esperaba (y eso sin mencionar la intrigante historia del mismo). Pero resulta que en el Sector 3 llego a una puerta que debería estar abierta, ¡pero no lo está!
Me he quedado atrapado ahí por horas, ya que no es posible regresarse a menos que apagues la consola. Aun así, me he regresado a intentar solucionarlo, pero todo lo que se puede hacer hasta este momento ya está hecho. Investigué acerca de este problema en Internet, y según algunas fuentes de dudosa procedencia parece que es uno de los muchos *"Bugs"*










famosos errores de programación) que contiene el juego. Después de meditarlo y relajarme un poco, lo acepté; como dicen por ahí, hasta al mejor cazador se le va la liebre.
Ahora, mis preguntas son: ¿qué pasará con el juego?, ¿supongo que Nintendo ya se enteró de esto, lo están solucionando?, ¿habrá nueva edición del juego y cambio de éste por el defectuoso, o un reembolso? Sin más por el momento, me despido, esperando desesperadamente una respuesta. ¡Gracias!
Jovani Galicia.
México, DF.

Muchas son las cartas que nos han llegado sobre el *bug* de **Metroid Other M**, pues ha habido múltiples casos en donde el juego queda "trabado" y no puedes avanzar más; es decir, la puerta que debería abrirse sigue cerrada y no hay poder humano -o extraterrestre- que pueda abrirla. Ahora bien, en el número anterior, dentro de la sección "Uno con el control" dimos el dato de qué hacer para evitar el *bug*, pero si te lo perdiste, no hay problema, aquí va de nuevo.
Luego de que obtengas el Ice Beam y a su vez derrotado al enemigo próximo, notarás que la "famosa puerta" se abrirá. En ese momento ¡crúzala!, pues si decides regresarte a salvar o a ver si dejaste algún objeto olvidado en el camino, la puerta se cerrará para no abrirse jamás. Por desgracia, Nintendo no es muy afecto a los "parches" para corregir errores en sus títulos. Esperemos que este tipo de fallas no se repitan, pues aunque la solución es sencilla, no es lo mejor.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Ésta es la primera ocasión que les escribo, después de tanto tiempo que he querido hacerlo. Ojalá puedan contestarme. Bueno, mis dudas son:
1.- ¿Se sabe algo acerca de la historia de la próxima entrega de **The Legend of Zelda** para Wii?
2.- He visto en Internet que salieron a la venta tarjetas Wii Points de 500 puntos. ¿Es cierto o simplemente se trata de otro rumor más de la red?
3.- ¿El nuevo control Wiimote Plus está disponible en color rojo para su venta individual? Es que me gusta el color, y crecerá mi colección de controles de colores.
Bueno, es todo por esta ocasión, ojalá me puedas responder. Sigan haciendo su trabajo tan bien como hasta ahora, gracias.
Eduardo Ramírez.
Vía correo electrónico.



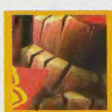
Rune Factory Frontier apareció para Wii en marzo de 2009 por parte de las compañías Xseed Games / Marvelous Entertainment USA. Se trata de una aventura RPG donde el personaje principal tiene como tarea mantener una granja. De cierta manera, es similar a **Harvest Moon**; sin embargo, aquí podemos apreciar un estilo de juego y entorno visual mucho más maduros y desafiantes. Además, se combina con una interesante aventura que te conducirá por múltiples retos mientras te adentras en sombríos calabozos.

¡Qué tal, Lalo! Qué bueno que te animaste a escribir, espero que no sea la última vez. Pasemos a las respuestas. Nintendo no ha desvelado mucho al respecto de la historia de próxima versión de **The Legend of Zelda** para Wii. Sin embargo, se ha comentado que se trata de una historia previa a los hechos ocurridos en **Ocarina of Time**, donde encontraremos a "otro" Héroe de Leyenda que empuñará la poderosa espada maestra. Sólo que ahora la conocerá primeramente como la Skyward Sword (de ahí el nombre del juego), con la que puede moverse entre dimensiones, similar a lo visto en **A Link to the Past**. Te recomiendo que no te pierdas los próximos números de Club Nintendo, porque en ellos encontrarás toda la información que se genere sobre este y muchos otros más títulos que causarán revuelvo en este 2011.
Oficialmente, Nintendo sólo tiene a la venta tarjetas con 2,000 puntos, no menos. Así que si en algún lugar te ofrecen tarjetas de 500 puntos, es momento de que empieces a desconfiar. Si quieres obtener los puntos de forma segura, puedes comprar las tarjetas físicas en múltiples tiendas de videojuegos del país o, si lo prefieres -y tienes tarjeta bancaria- adquirirlos directamente desde tu consola Wii (por Internet) a través del Canal Tienda.
Nosotros también quisiéramos que el Wiimote rojo se vendiera por separado, pero lamentablemente sólo lo podrás tener si te llevas todo el paquete de 25 aniversario de **Super Mario Bros.**; por ahora, los colores de Wiimote que se venden de forma individual son: blanco, negro, azul y rosa.

¡Hola, Club Nintendo! Es la primera vez que escribo, tengo unas preguntas que hacerles.
1.- ¿Es cierto que saldrá una versión 25 aniversario de **Super Mario Bros.** para Wii y Nintendo DS?, porque he escuchado que dicho paquete incluirá el juego de **Super Mario Bros** Wii o Nintendo DS (sea el caso) entre otras cosas.
2.- En Internet he visto rumores de un **Star Fox** para Wii, ¿es cierto?
Espero que me contesten.
Francisco Javier.
Vía correo electrónico.

¡Qué tal, Paco! Las versiones de aniversario de **Super Mario Bros.** para Wii y DS salieron desde noviembre; cabe destacar que la edición del portátil es la del NDSi XL. En ambos casos, no se incluye una versión especial de juego, sino que el Wii, por ejemplo, tiene como detalle especial -además del color- el juego **New Super Mario Bros.** En el caso del DS, la consola posee unas insignias en la carcasa, así como el juego **Super Mario Kart DS**. Más tarde, el 12 de diciembre Nintendo lanzó un videojuego (Wii) para continuar los festejos de aniversario de **Mario**, el cual incluye cuatro juegos de la época dorada, como son: **Super Mario Bros., SMB 2, SMB 3** y **SMB The Lost Levels**, todos en su versión de SNES. Este compendio se empaquetó junto con un *soundtrack* y un libro de arte que, si eres o te consideras fan, seguramente ya lo tienes en tu poder.
Todo lo que leas de **Star Fox** o **F-Zero** para Wii en estos momentos no es nada más que rumores, pues Nintendo no ha hecho comentario alguno sobre las adaptaciones a nueva generación de dichas importantes franquicias. Es de suponerse -al menos eso esperamos- que en algún momento saldrán para Wii, pero ¿cuándo?, no lo sabemos.

Arte por correo:
Carlos Herrera; San Salvador, El Salvador.
Ángel Verduzco; México, DF.
Diego Solórzano; San Salvador, El Salvador.
Aroldo García; Vega Baja, Puerto Rico.
Geovany Escobar; San Salvador, El Salvador.
Leonel Molina; Querétaro, Querétaro.
Érick Jiménez; San Salvador, El Salvador.

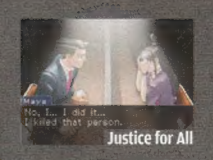


El rombo de portada
El mes pasado se ocultó junto a la corbata de **DK**.

También puedes seguirnos en
twitter @revistacn











Phoenix Wright

Los primeros títulos de **Phoe** mostraban a un abogado defens principiante que casi tomaba cualqu caso para ganar experiencia. Con tiempo, logró forjarse un criteri obtener la astucia y perspicacia ne saria para enfrentar retos mayor El primer juego (**Ace Attorney**) desarrolla en el año 2016, por lo se deduce que **Phoenix** nació 1992. Durante sus casos ha enc trado diversos aliados y perso que lo auxilian directa o indire mente, y procura llegar hasta fondo del caso para demostra inocencia de sus clientes; re ayuda de **Maya Fey**, una jo con habilidades especiales qu permiten percibir detalles que todos pueden apreciar.

Altura **1.76 metros**
Voz **Ben Judd (América)**
Ocupación
Abogado defensor
Edad **24 Años**
(Ace Attorney)

Se ha dejado ver en:

Originalmente, apareció en Japón en el Game Boy Advance. Posteriormente, se hicieron adaptaciones para América en Nintendo DS (**Phoenix Wright: Ace Attorney, Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All, Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations, Apollo Justice: Ace Attorney** y en **Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth**).

Un abogado con agallas

Es un joven y talentoso litigante con cierto grado de inocencia, pero hace todo lo posible por ganar sus casos sin que le importe cuán prof deba llegar para encontrar la verdad. Su nombre en Japón es **Naruh Ryuichi**, pero para la adaptación americana los creadores optaron por marlo **Phoenix Wright**, que hace alusión a que para vencer en el trib siempre resurge como el Ave Fénix, con nuevos bríos que dejan perple los fiscales, y **Wright** debido a que hacía un juego de palabras con la "Right, **Wright**?". Sus amigos más cercanos lo llaman **Nick**, y ha hecho palabra "¡Objeción!" una anotación recurrente en los tribunales, al tie que apunta con el dedo y en seguida declara que hay algo incongruen las declaraciones de los testigos o fiscales.

Phoenix Wright se ha alejado un poco de los reflectores para dar a nuevos abogados dentro de la misma serie. Sin embargo, en este resurgirá como su nombre indica, para llevar un peculiar caso en el qu verá reunido con el profesor **Layton**, otro personaje icónico de Ninte que vendría siendo una versión contemporánea de **Sherlock Holme** resultado, un *crossover* inédito para Nintendo 3DS (tentativamente, para Japón) que ya está causando conmoción entre los fans y de d se desprenderá una impactante historia que hará destacar los talent ambos personajes.



AAA
LUCHA LIBRE
HÉROES DEL RING
NO ES WRESTLING
ES LUCHA LIBRE
DISPONIBLE EL
12 OCTUBRE 2010
Para más información visita
heroesdelring.com
PlayStation
XBOX 360
XBOX LIVE
Wii
DSiWare
T
Producido y distribuido por Gamexpress Latin America, bajo sublicencia de Televisa SA de CV. Boulevard Adolfo Lopez Mateos N° 2551, Col. Lomas de San Angel Inn. C.P 01790. Mexico
de Televisa y Televisa son marcas resgistradas. Playstation y la familia de logos de PS son marcas registradas de Sony Computer Entertainment INC. El logo de playstation Network es
de Sony Computer Entertainment INC. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de compañías de Microsoft y son utilizadas bajo
Microsoft. Wii y Nintendo DSiWare son marcas registradas de Nintendo. ©2006-2009 Nintendo.



¿El sexo débil?
En Japón pronto aparecerá un título de boxeo femenil de nombre Shape Boxing.



Una gran promesa
Samurai Warriors para Nintendo 3DS se perfila como una gran sorpresa.

Inicia el último gran relato en Japón

Uno de los juegos que más expectación ha causado desde su anuncio es, sin duda, **The Last Story** para Wii. Lo desarrolló Mistwalker, estudio fundado por el legendario Hironobu Sakaguchi, creador de **Final Fantasy**, quien se ha encargado de que este título sea en verdad prometedor, no sólo en el aspecto gráfico, donde resalta de entre todo el catálogo de la consola, sino también en la historia, elemento en el que toda sus obras han resaltado por su profundidad, y esta definitivamente no será la excepción.

En cuanto a la música, podemos garantizar que será sublime, ya que el compositor es ni más ni menos que el gran Nobuo Uematsu, quien con su trabajo en **Chrono trigger** y **Final Fantasy** ha logrado cautivar a millones de jugadores en todo el mundo. Como ya te habíamos comentado en otras oportunidades, el *gameplay* no será el típico por turnos, sino un RPG dinámico que, entre varias bondades, te permitirá usar el Wiimote como un arma apuntando a la pantalla.
Por si todo lo anterior se te hace poca cosa, se ha revelado que contará con una opción muy importante: *multipayer* competitivo y cooperativo en línea hasta para seis jugadores. No se sabe si serán retos independientes a la trama original, pero lo que nos queda claro es que esta obra puede ser uno de los mejores RPG de todos los tiempos. Este mes sale en Japón, y como era de esperarse, los nipones podrán adquirirlo por separado, o en un paquete especial junto con la consola. Esperemos que pronto se den noticias sobre un lanzamiento global.





Pasa el tiempo y Sakaguchi nos sigue demostrando cómo debe ser un RPG.

Visualmente, es un juego impecable.



Nunca es tard[e] para revivir el pasado

Justo cuando parecía que no íba[mos] a ver más juegos de **Dragon Ball** durante un buen rato, Namc[o] Bandai desea colocar los famosos **Saiyans** de nueva cuenta e[n] un sitio de honor. Se encuentra trabajando en una adaptación de la serie Kai (que se estrenó en Japón el año pasado), que será exclusiva para Nintendo DS que conoceremos como **Dragon Ball Kai: Ultimate Butoden.** En este juego nos olvidaremos de buscar las esferas del dragón, o las semillas del ermitaño, para concentrarnos en lo que más nos emociona de este anime: los combates. Al igual que en la época del Super Nintendo, se desea llegar a la cúspide de



Déjate guiar por el ritmo de los tambores

Aunque no lo crean, los juegos musicales van más allá de las guitarras y el baile. En Japón son muy famosos los juegos de tambores; en especial, la serie **Taiko Drum Master**, de Namco, tanto que ellos fueron los responsables de desarrollar los títulos de **Donkey Konga** para Nintendo GameCube a mediados de la década. Pues bien, ahora la historia se repite pero para el Wii, y con su título original, **Taiko Drum Master 3**, que de momento sólo estará disponible en tierras orientales. Se comenta que serán más de 70 temas los disponibles para seguir con los tambores, pero lo curioso y original del asunto está en que algunos de ellos serán de series tradicionales de Nintendo, como lo es **Super Mario Bros.** Pero eso no es todo, podrán participar hasta cuatro personas, cada una utilizando su Mii. Además de las canciones, se incluirán algunos minijuegos, que aparte de divertirte te servirán para comprender los tiempos en los que se desarrolla el juego. Por otro lado, para que puedas disfrutar de este juego, en Japón apareció un periférico en forma de tambor que se conecta al Wiimote, que consigue dar un gran realismo. Ojalá que no se quede sólo en Japón.

Al parecer, esta serie llegará a un nuevo nivel en esta innovadora consola.



...ero con los personajes que ... momento están confirmados, ... Cell y Freezer, aunque ...s prácticamente un hecho que ...bién veremos a **Gohan**, ..., **Majin Boo** y **Trunks**. ... ha revelado si la pantalla ... tendrá funciones especia... ...ntro de los combates, pero ...mos que sería lo más conve... considerando que de este ... se puede dar agilidad al ...rrollo de las partidas; ade... una modalidad *versus*, ya ... local o en línea, sería esen... Aparecerá en el mercado ... en las próximas semanas, ...amos en que por la popu... ...d de los protagonistas lle... América.



El deporte de las tacleadas como nunca lo habías visto, para Nintendo 3DS





Es un hecho que el Nintendo 3DS se volverá el portátil más popular del mundo, no sólo gracias a sus extraordinarias cualidades técnicas, sino también al apoyo que recibirá de los licenciatarios, ya que además de los títulos que te hemos presentado en los últimos números, como **Super Street Fighter IV**, **Professor Layton vs Ace Attorney** o **Time Travelers**, Electronic Arts está desarrollando una versión más de su exitosa serie **Madden**.

Como puedes ver en las imágenes que acompañan la nota, los gráficos son excelentes, tanto los jugadores como todos los elementos que veremos en el estadio, incluido el público asistente, que ha dejado de ser una mancha de colores, para dar paso a una verdadera afición hambrienta de triunfos de su equipo favorito.

Los detalles en cuanto a la jugabilidad de momento son escasos, pero podemos pensar que en la pantalla táctil será posible modificar la estrategia del equipo dependiendo la jugada, al mismo tiempo que nos servirá para navegar de manera ágil en los diversos menús. Aún es muy pronto para hablar de opciones *online*, o del modo en que utilizarán el factor 3D de la consola, pero en cuanto tengamos más información se las haremos saber.



Con este gran título, el aburrimiento jamás pasará por tu cabeza.



¡Gánate un teclado para tu Classic Controller de Wii!

Club Nintendo y Perfect Choice te regalamos dos teclados para tu Classic Controller de Wii (no incluye el Classic Controller). Lo único que debes hacer para ganarlo es enviarnos un correo electrónico con las respuestas correctas a la siguiente trivia, y listo. Si eres de los dos primeros en hacerlo, estarás disfrutando de este sensacional accesorio.

1.- ¿En qué año apareció el Wii en América?

2.- ¿Cuántos tipos de control existen para Wii?

3.- ¿Cuántos años acaba de celebrar **Super Mario Bros.**?



Bases:

Mándanos un correo a promocionescn@clubnintendomx.com con el título "Trivia Teclado". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán uno de los dos accesorios. Se aceptarán correos del 3 al 7 de enero de 2011 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono); de lo contrario, tu participación no será válida (promoción válida sólo para México, DF, y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el día 10 de enero de 2011 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, colonia Santa Fe, del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de enero. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Perfect Choice no podrán participar en esta promoción.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito con fecha 15 de enero de 2010. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Log@in

@tono_rodriguez

¡Comenzamos la carrera hacia el año 20 de Club Nintendo! Bienvenido una vez más a este espacio en donde hay noticias, datos curiosos y las recomendaciones a granel. Para esta ocasión preparé un reportaje de la fiesta de lanzamiento de **Donkey Kong Country Returns**. Entérate de los detalles a continuación.



Llegan los nuevos colores para el Nintendo DSi; incluye un Mario Party DS

La gama de colores en el portátil de Nintendo sigue extendiéndose. En esta ocasión, los tonos elegidos son el naranja y verde; a primera vista, vemos que dan bastante vida a esta consola. Así que ya son un total de seis colores los que están disponibles en el Nintendo DSi. Si eres de los que compran la revista los primeros días del mes y estas presentaciones te gustan más que las anteriores, aún estás a tiempo de cambiar esa carta para Reyes en donde pides uno de ellos.

Obviamente, el juego de **Mario Party DS** (muy divertido, por cierto) que contiene el paquete da un *plus* al sistema. Además, en estos días ya nadie te regala algo nada más porque sí.

Recomendación del mes para NDS

Varios años tuvimos que esperar para tener de nuevo esta saga que tanto gustó en el Game Boy Advance. Mucho se rumoró acerca de la salida de un título de **Golden Sun**, pero sólo el tiempo y la gente de Camelot mostraron la realidad. ¿Quieres saber qué encontrarás en esta nueva propuesta?

Comienza la jornada a través de un gran continente en donde explorarás ciudades y viejas ruinas, para descubrir los secretos de los imperios y civilizaciones muertas. Prepárate para resolver los *puzzles* que te esperan, no será fácil. Si eres fan de los RPG, no puedes dejarlo pasar.

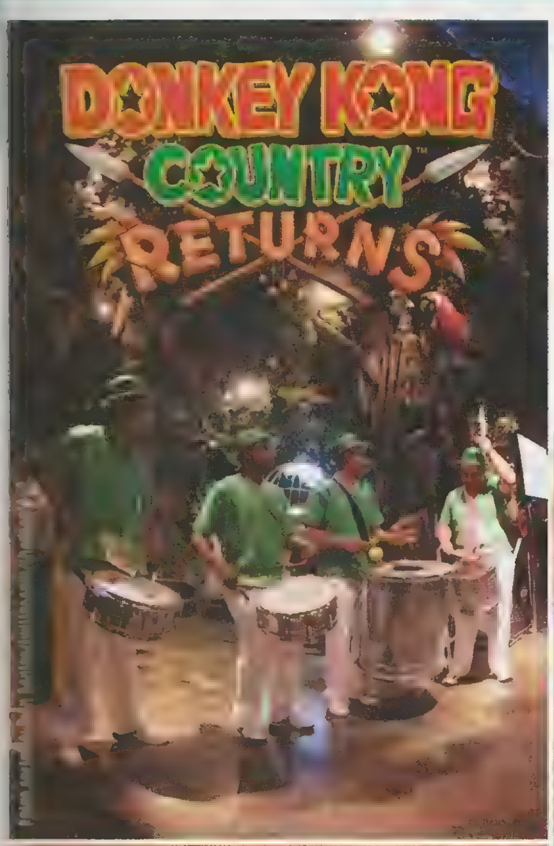


[illegible] tiene bastante inte[illegible] táctil. ¡Buen detalle pa[illegible]

Las ediciones especiales del aniversario 25 de Mario fueron muy solicitadas en el *Black Friday*

La cercanía de fechas que hay entre el cumpleaños de **Mario** y las festividades de Acción de Gracias en Estados Unidos permitieron que Nintendo (una vez más) tuviera ventas importantes en sus consolas. Los números de los que se hablan son impresionantes: 900,000 unidades en sistemas portátiles de la familia Nintendo DS, y 600,000 en consolas Wii en esa semana. En México algunas tiendas ofrecieron precios especiales tomando como referencia este ya célebre día en que los precios bajan en nuestro vecino del Norte. Esperemos que esta costumbre tome más fuerza en nuestro país, pues podremos disfrutar de esos grandes descuentos.

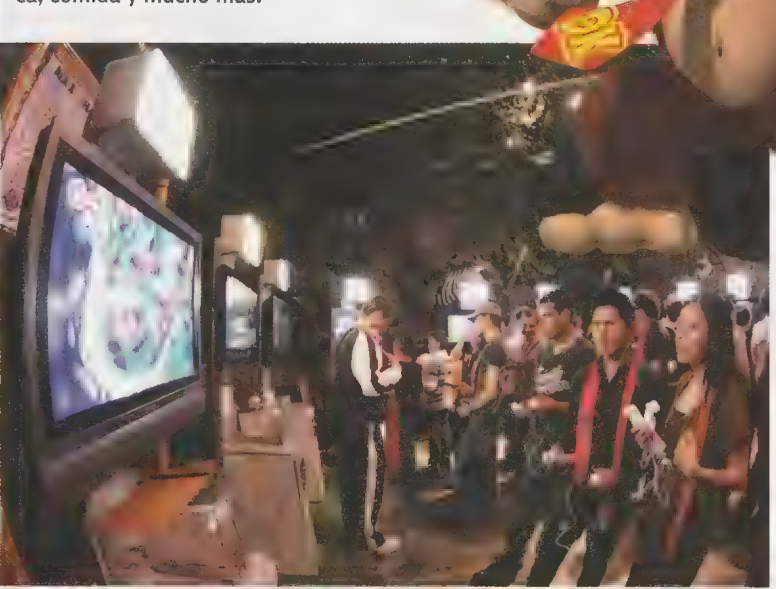




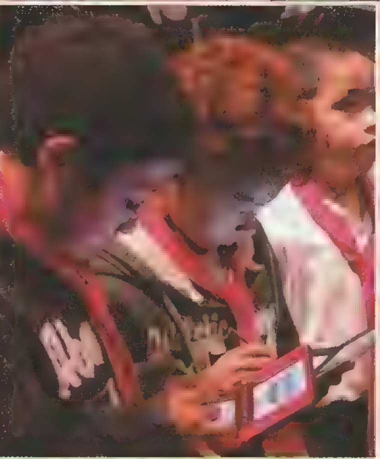
...amenizar el rato y dar más toque de fiesta al evento, ...banda que no dejó de tocar batucada. Ya imaginarás el ...gón que se armó ahí. La verdad, el juego no inspira ...ás que diversión, ¿no lo crees?

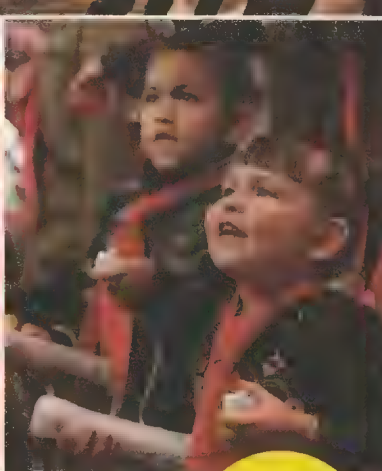
Welcome to the Jungle con DK en plena Ciudad de México

El pasado 20 de noviembre estuvimos cotorreando con los cuates en la presentación de **Donkey Kong Country Returns**. La cita fue en el Rain Forest de Mundo E, el lugar más indicado para hacer este evento; una palomita para la gente de Nintendo que lo planeó ahí. ¡Invitados, videojuegos, música, comida y mucho más!



Desde la puerta de entrada ya estabas en ambiente. ...nvitado recibió una corbata roja con las clásicas ...ales de **Donkey Kong** y un buen *shot* de mango ...ile en caballito conmemorativo del juego. Ahora ...adelante a disfrutar del juego. Una vez que se llenó ...gar, la gente de Nintendo dio una explicación del ... mostrando las características y adiciones que ...emos encontrar. También se realizaron concursos ... ganar una copia del título.







¡La nostalgia también estuvo presente! Una Arcadia de **Donkey Kong** permitió a los nuevos jugadores conocer los orígenes del gorila más famoso de los videojuegos. Este juego es un clásico de los años ochenta.

Gran velada la que pasamos los asistentes al evento. Con esto, lo único que queremos es más y más. Seguiremos esperando con ansias los lanzamientos de Nintendo para seguir compartiendo con ustedes.



LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te propor-
mos, pueden ser distintos; no importa si son de una consola antigua, como
NES o SNES. Envíalos a Avenida Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso
colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF.

No cabe duda de que esta sección está diseñada para sorprendernos, y es qu cada mes recibimos nuevas marcas y retos que nos dejan con el ojo cuadrad Seguramente, te pasará lo mismo ahora que los veas. Esto demuestra que nues tros lectores son excelentes jugadores, que siempre están buscando la mane ra de superarse, de implantar nuevas hazañas que den pauta a la interacció Pero, bueno, no hablemos más; mejor disfruta los siguientes retos.



NUEVO RETO

Sin and Punihsment: Star Sucessor

Wii

Enrique Urquidez Blanco, de Mexicali, Baja California, nos ha mandado tres diferentes retos. El primero es de la gran obra de Treasure para Wii, **Sin and Punishment**, en el que obtuvo los siguientes resultados en dificultad normal.

Nivel	Puntos	Enemigos eliminados
0	15,353,610	228
1	22,026,881	534
2	52,045,081	918
3	37,458,098	1,021
4	37,263,311	890
5	19,130,250	610
6	13,809,320	584
7	14,345,911	716
Total	179,293,184	4,976

Tales of Symphonia

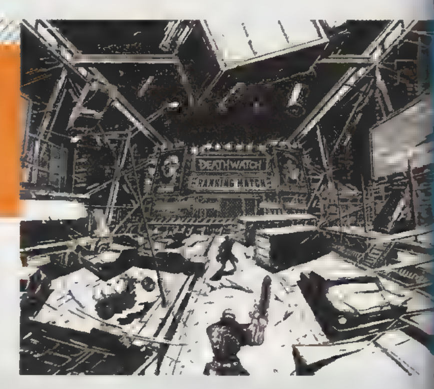
Nintendo Game Cube

NUEVO RETO

Este que también nos propone Enrique es bastante ingenioso, ya que para responderlo tienen que mandarnos una foto o video donde se pueda apreciar de manera clara el número de golpes que han obtenido en algún combo. La cantidad que deberán superar son 199 *hits*. Suena difícil, pero con algo de práctica se puede conseguir. Mucha suerte.

MadWorld

Wii



Por último, nos demuestra que también es una persona a quien le gusta superarse, pues nos envía dos nuevos marcadores para un reto que él mismo propuso para **MadWorld** de Wii. Aquí sus logros.

Etapa	Escenario	Récord anterior	Récord actua
Mad Castle	The Dungeon	392 9200	695 3150
Area 66	Facility	361 2299	666 1397

Metroid Other M

Wii

A pesar de que tiene poco tiempo, ya recibimos respuesta a este reto de parte de Javier Alejandro Mijangos Rivas, quien logró terminarlo con 100% de ítems localizados, en un tiempo de cinco horas en modalidad Normal, y ocho en Hard. Así que si deseas superarlo, tendrás que esforzarte demasiado.

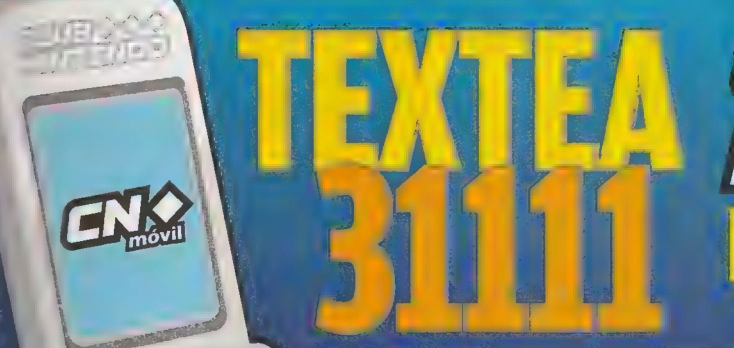




Tatsunoko vs Capcom

Wii

Este juego ha dado mucho de que hablar, las mar cas no dejan de llegar. Para muestra, tenemos una más de parte de Óscar Adrián Hernández Jiménez quien consiguió derrotar a 56 enemigos controland a **Ryu** y a **Takkeman**.



CLUB NINTENDO

Imágenes y Tonos

Servicios sólo para México

Envía CT FOTO + " Clave" al 31111

Ej: CT FOTO C871 al 31111

Precio por imagen: $15.13 IVA Incluído

Tu celular debe tener WAP configurado





C868



C869



C870



C871



C872



C873



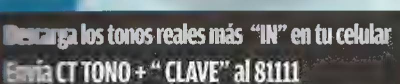
C874



C875



C876



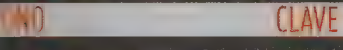
Descarga los tonos reales más "IN" en tu celular

Envía CT TONO + " CLAVE" al 81111

Ej: CT TONO HEAVY al 81111

Precio por tono real: $23.20

Tu celular debe tener WAP configurado



TONO	CLAVE
[illegible] than me/ Mike Posner	COOLER
[illegible]myself tonight/ Christina Aguilera	NOTMYSELF
[illegible] cross/ Gossip	HEAVY
[illegible]eak americano/ Yolanda Be cool and DCP	AMERICANO
[illegible]s fallin in love /Pitbull ft. Usher	GOTUS
[illegible]s aire/Motel	AIRE
[illegible] to love/ Glee	TOLOVE
[illegible] off/KeSha	TAKEITOFF
[illegible]/Camila	BESAME
[illegible] quererme/OV7	PROHIBIDO
[illegible] Corazón/María José	ADELANTE2
[illegible] a punto de/Miguel Bosé	APUNTO


"SERVICIOS SÓLO PARA MÉXICO"
MÁGENES
DE REGALO
SANTA2
RENO1
PINGU1
ESFERAS1
ELFO1
ANIMALES2
ANIMALES3
ANIMALES5
ANIMALES6
Envía CN FOTO + "CLAVE"
al 42222
Ejemplo: CN FOTO SANTA2
NIMACIONES
DE REGALO
TERESA13
CUANDO5
TRIUNFO1
CUANDO1
DEYANIRA1
DESCARGA de REGALO
75 años en el mundo del cine
WALLPAPERS
Edición Especial
VALIENTE
PLANETA
NOVICIA
UVAS
DIABLO
MALVADA
JOVEN
DEPREDADOR
ROCKY
ALIEN
Envía CN FOTO + "clave"
al 42222













Inazuma Eleven 3: Ogre

Level-5 / Nintendo DS

No sólo Oliver Atom sueña con ganar un Mundial

Vaya que Level-5 está demostrando que puede competir sin problemas con cualquier otra licencia del mundo, ya que a los juegos que te hemos comentado en números pasados, como **Time Travelers** o **Professor Layton**, hay que sumar **Inazuma Eleven 3: Ogre**, un título de futbol que hace tan sólo unos días acaba de estrenarse en Japón y que nos deja claro que cuando parece que ya todo está dicho, o no se puede innovar más, siempre debemos recurrir al *hardware* para buscar mejorías sustanciales, como lo han hecho los desarrolladores con el Nintendo DS para este gran juego.

El protagonista de **Inazuma Eleven** es **Endou Mamoru**, portero de un colegio japonés, que busca desesperadamente armar un buen equipo para pelear por el campeonato nacional, ya que las escuadras que compiten son extremadamente buenas. Cuando lo consigue, su nivel les permite obtener valiosas victorias que de inmediato les dan la etiqueta de favoritos en donde se presentan. Sin embargo, la historia de este título va más allá de obtener una Copa, deberás viajar en el tiempo para revivir o alcanzar nuevas glorias con tu equipo.

Ahora bien, pasemos al *gameplay*. No tendremos una movilidad libre como en **PES** o **FIFA**, se trata más bien de un RPG con toques de simulación, por lo que antes de los partidos tendrás que realizar algunas actividades básicas, como entrenar o recibir indicaciones de tus entrenadores. Dentro del campo, la fantasía se nota a todo lo que da, al más puro estilo de **Super Campeones**, con tiros que atraviesan todo el campo derribando rivales e incrustándose en la red.

Debemos decir que gráficamente es muy bueno, tanto en los modelos de los jugadores como en las técnicas especiales; realmente, te hace sentir en un anime. En ese sentido, Level-5 está explotando la consola al máximo antes de dar el paso definitivo a Nintendo 3DS, en el que creemos enfocará todos sus proyectos, por lo que no debería extrañarnos que en poco tiempo ya esté anunciando una secuela de esta franquicia para la nueva plataforma; tiene todo lo necesario para que sea todo un éxito en cualquier mercado.

El único problema de este juego es que de momento no se sabe si llegará a América, pero debemos tener en cuenta que la serie de animación (inspirada en el videojuego) ya se transmite en nuestro país, por lo que no sería raro que pronto se anunciara algo al respecto. Representaría un gran respiro a las propuestas clásicas a la consola, sin mencionar que tal vez ayudaría a que viéramos por acá la última adaptación de **Captain Tsubasa** para Nintendo DS, que como ya te hemos comentado, de momento no se tienen planes para que aparezca, pero no perdemos nada en mantener los dedos cruzados.

Los disparos especiales de los jugadores no sólo son un elemento vistoso, sino también estratégico debido a que no son infinitos y debes reservarlos para momentos en los que desees asegurar la ventaja o, bien, acortarla; de lo contrario, podrías arrepentirte.



Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth 2

La acción no está exclusivamente dentro de los juzgados

Muchas veces nos hemos quejado de conceptos repetitivos y malos, que por alguna extraña razón tienen decenas de secuelas, como **Mega Man Battle Network**, por ejemplo. Pero cuando se trata de un concepto en verdad novedoso, como la serie **Ace Attorney** para Nintendo DS, ocurre todo lo contrario, ya que gracias a sus variantes alimentan un género que parecía destinado al fracaso, como las aventuras gráficas, en el cual podremos disfrutar ahora de **Miles Edgeworth 2**.

En la serie principal de **Ace Attorney**, todos los casos a resolver se desarrollaban en la corte, en donde se hacían protestas y preguntas a los enjuiciados, pero en esta ocasión todo cambia. Para empezar, el protagonista no es **Ace,** sino **Miles Edgeworthm**, un investigador que gusta de resolver casos por demás complicados. Quizá no tiene la misma determinación que **Attorney**, pero puede analizar de mejor forma y, así, llegar a conclusiones exactas que no den lugar a errores que puedan entorpecer los juicios.

Cada uno de los escenarios que deberemos recorrer cuenta con diversos secretos y pistas que debes encontrar. Pero, como debes saber, no van a gritarte para que des con ellos, será tu deber revisar el contenido de toda habitación para decidir que elementos te pueden servir para tu investigación. La pantalla táctil, como imaginarás, será junto con el *Stylus* las principales herramientas que tendrás para resolver los acertijos e interactuar con los personajes.

Mientras en la parte inferior del sistema verás ciertos aspectos de la escena, arriba podrás apreciar a tus personajes quienes, como ya es costumbre, nos divertirán con inteligentes y graciosos diálogos en los que de vez en cuando se revelará alguna pista, así que recuerda estar muy atento para que no se te escapen.

Si ya estás ansioso por jugarlo, aún deberás esperar, ya que sólo se ha comentado que saldrá en 2011 pero no se ha especificado la fecha; aunque debido a la calidad que ya presentan las imágenes, no creemos que tarde más de seis meses. ¿Estaremos viendo la última entrega antes del salto al Nintendo 3DS? Sólo el tiempo lo dirá, aunque todo parece indicar que así será.

> Esperamos que Capcom nos sorprenda nuevamente con las peculiares historias de los implicados en los casos que tenemos que resolver, que van de lo dramático a lo cómico, siempre manteniéndonos pendientes.











Rune Factory: Oceans

Natsume / Wii

Los sueños siempre estarán presentes, sin importar tu ubicación

Todos los juegos RPG que han aparecido en Wii han demostrado una clara evolución respecto de los vistos en otras consolas, como lo hemos apreciado en la serie **Rune Factory**, que tomando como cimiento lo logrado en **Harvest Moon**, nos ha permitido vivir aventuras increíbles. Pues bien, su ascenso parece no tener fin, ya que ahora los desarrolladores nos preparan una nueva entrega subtitulada **Oceans**, con la que pretenden consolidar la saga en el medio.

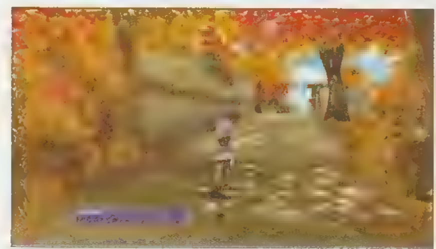
Para muchas personas, tener que pasar horas cuidando y trabajando en una granja no era precisamente la idea que tenían de diversión, ya que además de que exige bastante tiempo, lo más emocionante era vender en un mercado... Con eso en mente, Natsume y Marvelous Entertainment crearon el concepto **Rune Factory**, en el cual aunque se sigue manteniendo el objetivo de cuidar una granja, éste no es el principal, sino sólo un complemento para la aventura principal.

Nos encontramos ante un RPG en toda la extensión de la palabra, en el que la exploración será básica para descubrir lo que ocurre en tu región y ayudarla contra invasiones y peligros normales. Cabe mencionar que para las batallas contra enemigos tendrás un equipo que te apoyará, todos con habilidades distintas. Aquí es donde entrará la estrategia, pues no todo será atacar, también tendrás que defenderte y, si es necesario, retirarte antes de que ocurra algo peor y quedes a mitad de la misión.

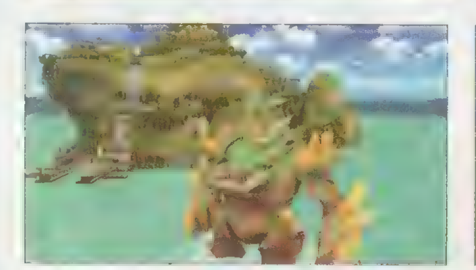
Otro de los elementos que vuelven especial este juego es que podrás formar una familia. Así es, se mantiene este elemento tan exitoso en pasadas entregas, en el cual gracias a tus recorridos conocerás a varias chicas, de las que una de ellas es la de tus sueños. Parece una decisión simple, pero no es así, cada una de tus pretendientes tiene una personalidad distinta, que debes evaluar para elegir correctamente.

Oceans aún no tiene una fecha para ver la luz, pero desde ahora podemos apostar a que será uno de los grandes clásicos de la consola, lo que demostrará que el género todavía tiene mucho por explotar y que las batallas en solitario hace dos generaciones que quedaron en el pasado. Conceptos como éste son los que se tienen que apoyar, que tomar en cuenta para realizar nuevos puntos de partida; sólo de esta manera se podrá evolucionar.





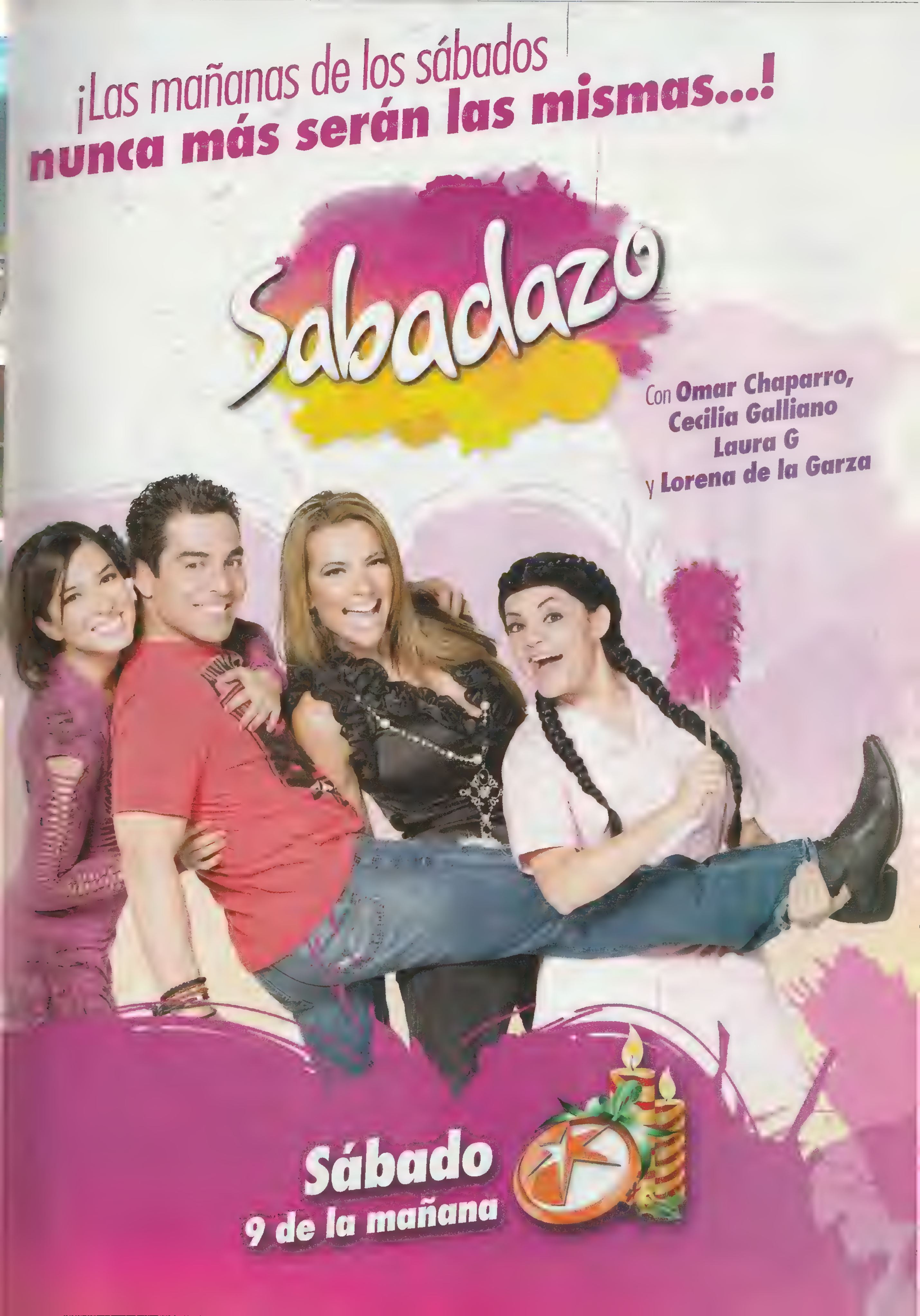






Para que puedas tomar las mejores decisiones, en pantalla siempre se van a mostrar tu estado y un radar para que te ubiques. De este modo, no tienes que poner pausa cada cinco minutos para revisar en dónde te encuentras, o qué es lo que debes hacer.





¡Las mañanas de los sábados
nunca más serán las mismas...!
Sabadazo
Con Omar Chaparro,
Cecilia Galliano
Laura G
y Lorena de la Garza
Sábado
9 de la mañana

CANALES NINTENDO

Como siempre, las descargas de juegos virtuales representan una excelente opción, como queda demostrado con los títulos que te vamos a presentar en esta ocasión. Algunos ya son grandes clásicos de las Arcadias, pero otros están buscando una oportunidad que, honestamente, se están ganado a pulso. Pero no digamos más, será mejor que los conozcas por ti mismo y decidas si inviertes tus puntos o no en estas obras que están a un botón de distancia para que los disfrutes.

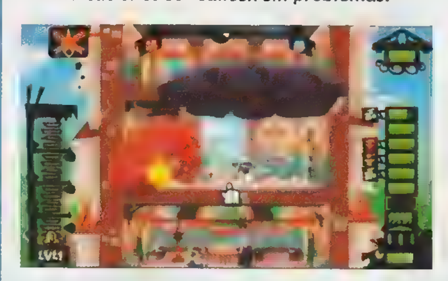
WiiWare

Gods vs Humans



Nintendo Points: **500 /** Compañía: **ZALLAG**

Ser un dios no es tan fácil como parece, puede convertirse en toda una pesadilla, sobre todo cuando los humanos desean tener el mismo poder, como nos lo deja claro este adictivo juego de ZALLAG, **Gods vs Humans**. Puedes elegir entre ser un dios romano, egipcio o incluso japonés; vivirás en una torre y el chiste es que con tus poderes mágicos, que serán representados con la ayuda del puntero del Wiimote, evites que los humanos puedan llegar hasta donde te encuentras. Es un concepto sencillo, pero lo vas a disfrutar bastante, sobre todo en niveles avanzados en los que necesitarás de mucha paciencia y pulso de maestro para que tus indicaciones se realicen sin problemas.



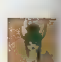
Mix Superstar

Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Digital Leisure Inc.**

Todos alguna vez hemos simulado tocar una batería con un par de plumas, o incluso llevamos el ritmo de ciertas canciones con nuestro pie. Pues bien, todo eso quedará en el pasado gracias a esta descarga que puedes hacer para tu Nintendo DSi, puesto que te permite crear diversas composiciones de manera fácil gracias a la pantalla táctil de la consola, con la que podrás ajustar tiempos y ritmos como todo un profesional. Pero ¿qué sería de la buena música si no puede compartirse? No te preocupes, se incluye una opción con la que puedes exportar sus obras a una computadora y disfrutarlas en otros medios.



Derby Dogs



Nintendo Points: **500 /**
Compañía: **Aksys Games**

Ésta es una peculiar apuesta de parte de Aksys Games, ya que no se trata solamente de elegir un perro y participar en las competencias que se realicen. No, tienes que cuidarlo desde pequeño, alimentarlo y entrenarlo como si fueras todo un profesional; esto no sólo para colgarte las medallas que dan como reconocimiento a tu excelente trabajo, sino para que también con el dinero que obtengas compres mejores alimentos y accesorios para tus mascotas. Sólo así lograrás que las futuras generaciones de caninos que críes sean fuertes y competitivas. Si te gustó **Nintendogs** y no puedes esperar a la secuela, prueba esta alternativa.



Canal Nintendo

Si deseas enterarte de las novedades que tiene Nintendo para ti, no debes dejar de visitar este canal en tu Wii. Si aún no lo tienes, lo puedes descargar desde el canal de Tienda; en él podrás ver entrevistas y tráilers exclusivos, todo lo que un buen fan de la Gran N debe saber está ahí. Éstas son sólo unas muestras de lo que podrás encontrar.

Super Mario: All Stars

Información en video

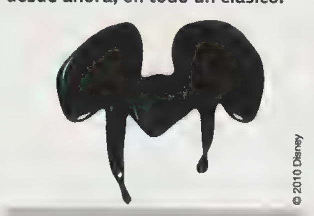
¿Deseas conocer un poco de este juego? En el video encontrarás un breve resumen de las cualidades del título; se hace énfasis en la importancia de **Mario** en el mundo de los videojuegos. No puedes perdértelo.



Disneyland and Epic Mickey

Entrevista

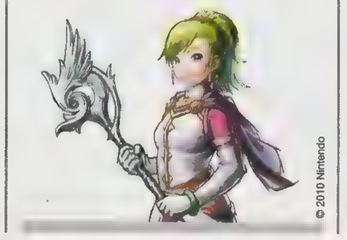
Uno de los juegos revelación del año pasado sin duda fue **Epic Mickey**, el cual representó todo un reto para sus programadores. En esta entrevista conocerás detalles curiosos, que convierten este juego, desde ahora, en todo un clásico.



Golden Sun: Dark Dawn

Djinn Trailer

Este fantástico RPG para Nintendo DS tiene muchos secretos por descubrir y dominar. Uno de ellos son los **Djinn**, pequeñas criaturas que nos ayudan al momento de atacar. Si tienes dudas, el siguiente tráiler puede ayudarte.



Sonic Colors

Demo

Decenas de juegos salen a la venta cada mes. Decidir cuál comprar es difícil, así que no debes dejar pasar la oportunidad de probar este demo de **Sonic Colors** para Nintendo DS. Aseguramos que te va a encantar.



Consola Virtual

Street Slam



Nintendo Points: **900** / Compañía: **D4 Enterprise** / Consola: **NeoGeo** / Año: **1994**

Antes de que las Arcadias se vieran invadidas por muchos juegos de pelea que deseaban al menos una rebanada del pastel que Capcom había creado con Street Fighter II, existían varios títulos de otros géneros, como **Street Slam**, juego de basquetbol callejero para la placa de NeoGeo. La mecánica es sencilla, eliges a una de las tercias que se incluyen (son equipos nacionales), para derrotar a todos tus rivales hasta consagrarte como el mejor. En estos momentos, **NBA Jam** representa una gran oferta, pero si quieres ponerte algo retro, **Street Slam** es la opción que buscabas. Es extremadamente divertido, y lo mejor es que puedes compartirlo con un amigo.



Magical Drop II



Nintendo Points: **900** / Compañía: **D4 Enterprise** / Consola: **NeoGeo** / Año: **1996**

Otro gran juego publicado para NeoGeo es **Magical Drop II**, un *puzzle* que en su tiempo fue bastante innovador. El objetivo del juego es desaparecer las esferas que se acumulan en la parte superior de la pantalla. Esto se logra juntando tres o más del mismo color; éstas últimas las obtenemos de un payaso que podemos mover libremente en la parte inferior. Es algo más o menos como lo visto en **Puzzle Bubble**, sólo que aquí se tiene una esfera especial multicolor que sirve como comodín en momentos de apremio. Las batallas contra el CPU son buenas, pero la mejor opción es competir contra un segundo jugador; así es como se toma buen nivel en estos títulos.

Final Fantasy Mystic Quest



Nintendo Points: **900** / Compañía: **Square Enix** / Consola: **Super NES** / Año: **1992**

Uno de los **Final Fantasy** más polémicos de todos los tiempos llega a la Consola Virtual para que las nuevas generaciones puedan conocerlo y disfrutarlo. Nos referimos a **Mystic b**, una de las primeras obras que vimos de la saga en Super Nintendo. Tomamos el papel de un joven de nombre **Benjamin**, que debe buscar los cinco cristales mágicos que mantienen el mundo en paz. La historia no es la mejor que hayamos visto, pero el *gameplay* sigue siendo excelente. Te lo recomendamos si es que deseas tener tu colección completa, ya que en formato cartucho es muy complicado de adquirir.



DSiWare

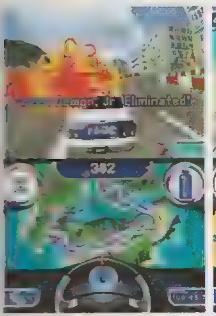
Need for Speed: Nitro-X





Nintendo Points: **800** / Compañía: **Electronic Arts**

Electronic Arts está decidida a apoyar con todo su serie **Need for Speed**, ya que además de la nueva versión **Hot Pursuit** para Wii, está disponible como descarga la versión **Nitro-X** para tu consola portátil, que debemos decir que es muy buena. En la pantalla táctil tendremos acceso al volante y al mapa de la ruta que recorreremos, mientras que en la superior estará la acción; por lo que te recomendamos estar muy atento, un pequeño titubeo y tu esfuerzo puede perderse. En total, tendrás 16 pistas para correr; todas ambientadas en diferentes escenarios.



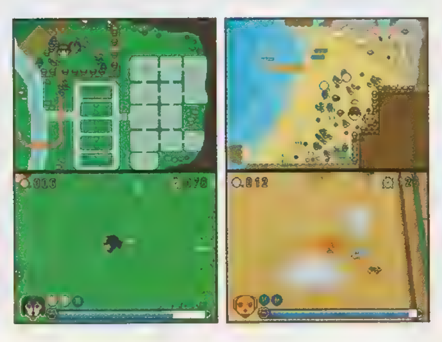


Go Fetch!



Nintendo Points: **500** / Compañía: **Agetec, Inc.**

Si de ideas innovadoras se trata, **Go Fetch!** se lleva las palmas, pues hay que jugar con varias razas de perros con una pelota. Sí, así nada más, tenemos que arrojarla y después esperar a que regrese a nosotros en el hocico de nuestra mascota. Ahora bien, no creas que será tan mecánico como parece, con ayuda del *Stylus* tenemos que guiar al canino por la ruta más corta hasta su objetivo. Habrá obstáculos, como piedras y plantas, pero lo verdaderamente peligroso es que nuestro perro se distraiga, lo cual ocurrirá si pasa frente a gatos o palomas; así que trata de evitarlos a toda costa, si no quieres meterte en problemas. Propuestas como éstas son las que se aplauden.



Adventure in Vegas: Slot Machine

Nintendo Points: **200** / Compañía: **Gamelion**

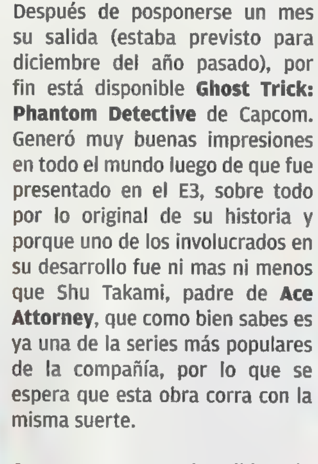
Tentar a la suerte siempre ha sido uno de los mayores retos del hombre. Y qué mejor que hacerlo de una forma segura, en nuestro Nintendo DSi, con el nuevo título de Gamelion. Nos transporta a Las Vegas para disfrutar de tres máquinas tragamonedas, cada una con un grado diferente de riesgo, sin mencionar que la mecánica es distinta; para que puedas ganar, no siempre será necesario obtener cuatro elementos iguales en una ruleta. Lo interesante está en que todo el dinero que ganes podrás gastarlo en ciertos lujos, como por ejemplo en una pantalla, reloj o hasta una mansión.



Las almas deben descansar en paz

Ghost Trick: Phantom Detective

Capcom / Nintendo DS



Después de posponerse un mes su salida (estaba previsto para diciembre del año pasado), por fin está disponible **Ghost Trick: Phantom Detective** de Capcom. Generó muy buenas impresiones en todo el mundo luego de que fue presentado en el E3, sobre todo por lo original de su historia y porque uno de los involucrados en su desarrollo fue ni mas ni menos que Shu Takami, padre de **Ace Attorney**, que como bien sabes es ya una de la series más populares de la compañía, por lo que se espera que esta obra corra con la misma suerte.

Comencemos por describirte la historia. El protagonista no es un caballero con armadura o un gladiador del futuro, se trata de un espíritu que busca por todos los medios encontrar el descanso eterno... Y no, no es que haya dejado en este mundo deudas pendientes, o que haya sido árbitro de futbol. Lo que ocurre es que mientras estaba con vida, y tenía el nombre de **Sissel**, fue asesinado sin que supiera exactamente por qué, de modo que ahora tiene que esclarecer el misterio.

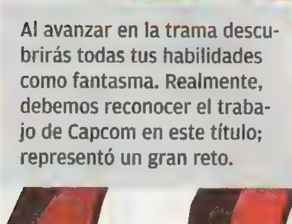


Una experiencia fantasmagórica

Aunque tiene todas las bases para que sea una gran aventura gráfica, han preferido que sea una de corte tradicional en la que la imaginación y nuestro *Stylus* sean las principales herramientas para avanzar. Debes recordar que eres un fantasma; por lo tanto, puedes atravesar paredes e interactuar con otros objetos sin ningún problema. Sólo de ese modo podrás avanzar y resolver los acertijos.

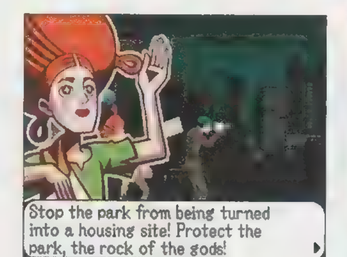
Los gráficos son brillantes, con un estilo que asemeja a un cómic; además, tiene más de dos decenas de personajes con los cuales deberás conversar. Algunas veces te darán consejos valiosos; otras, sólo te harán algunas bromas que, lejos de molestarte, te harán reír a carcajadas. Ese es otro de los puntos a destacar de esta obra, su excelente humor.

Sin duda, este juego será una de las revelaciones del año; Capcom va por muy buen camino con sus últimos desarrollos.

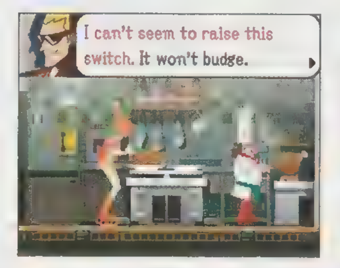


Al avanzar en la trama descubrirás todas tus habilidades como fantasma. Realmente, debemos reconocer el trabajo de Capcom en este título; representó un gran reto.





Cada uno de los niveles nos ofrece diferentes retos, lo cual es una excelente noticia para evitar que te aburras, de esta manera tendrás que analizar todas sus habilidades para saber cual es la que te puede ayudar más en la situación en la que te encuentras, realmente ese fue un gran detalle de parte de Capcom.







Debes estar muy atento a todo lo que ocurre en pantalla. Nunca sabes cuándo te darán la clave de un acertijo complicado.



Ha llegado el momento para ir al bosque

Yogi Bear: The Videogame

Warner Bros. Interactive Entertainment / Wii

Son pocos los personajes de caricaturas que pueden presumir de tener más de 50 años divirtiendo familias con el mismo éxito. Ese es el caso del famoso oso **Yogi**, quien a manera de homenaje hace unas cuantas semanas estrenó una película en cines de todo el mundo. La cinta no podía quedarse sin adaptación para videojuego, y la consola elegida para tal honor fue el Wii; así que si creciste con este personaje o te gustó la película, no puedes dejar pasar esta obra.

El bosque de Jellystone siempre ha sido un agradable lugar para que millones de campistas pasen un divertido fin de semana con sus familias. Pero ahora, por causas desconocidas, parece que está a punto de que lo cierren para siempre, lo cual sería una verdadera tragedia para las criaturas que lo habitan, que están acostumbradas al contacto con los humanos, como es el caso de **Yogi** y su compañero **Boo boo**, quienes deben descubrir el misterio y regresar todo a la normalidad. Aunque, claro está, no te va a ser nada sencillo, pues el bosque guarda infinidad de peligros y retos que tienes que superar con tu habilidad en el control, pero al mismo tiempo también con inteligencia; sólo así podrás cumplir con tu objetivo.

Cada canasta tiene diferentes sorpresas

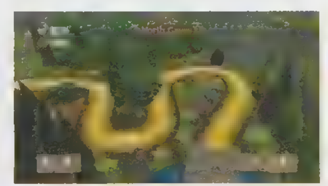
Todas las misiones que recorrerás tienen elementos en 3D, así como los personajes, pero están estructurados al estilo de un juego de plataformas en 2D, por lo que tendrás que correr, saltar y esquivar peligros para completar cada nivel. Quizás el nivel de dificultad no sea demasiado alto, pero sí bastante divertido, sobre todo cuando debas esperar a que los visitantes se distraigan para robarles sus canastas de comida.

Visualmente pudo ser mejor, considerando que tuvieron el apoyo de los modelos utilizados en el filme; de cualquier forma, cumple con su objetivo: divertir. No ganará ningún premio a la creatividad, ni mucho menos de diseño, pero si sólo deseas pasar un buen rato, o comenzar tu carrera en el mundo de los videojuegos, no lo pienses dos veces, **Yogi Bear: The Videogame** es lo que estás buscando.

Muchas son las personas que se quejan de las malas adaptaciones de la pantalla grande a consolas, lo cual está bien, incluso aquí en CN lo hemos hecho en varias ocasiones. Sin embargo, también es bueno reconocer cuando se realiza un buen trabajo, como es el caso de este título en el que, repetimos, no debes esperar el *gameplay* de un **Zelda** o la historia de un **Dragon Quest**, simplemente han adaptado de manera correcta lo que ocurría en la cinta, lo cual representa un gran mérito y habla bien de los programadores.

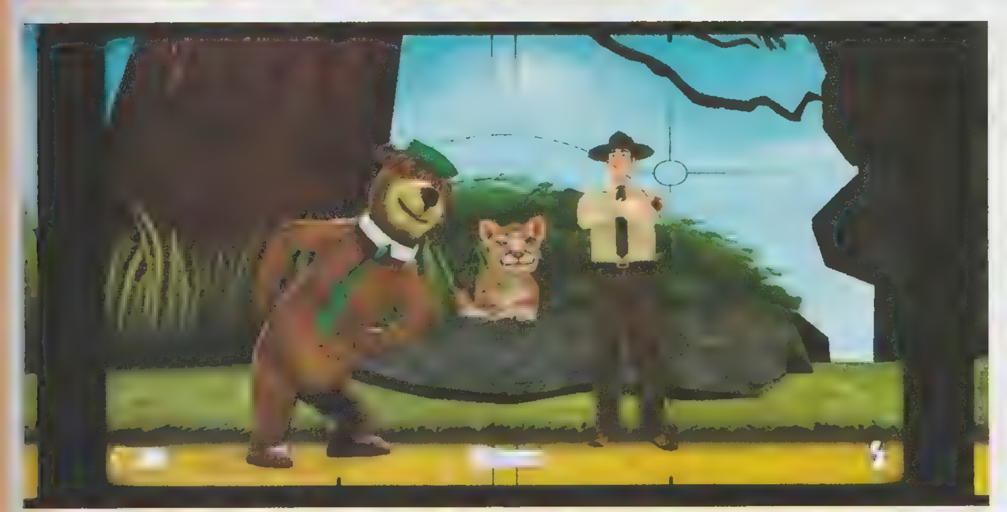
Seguramente, no habrá segunda parte, pero lo que vale la pena destacar es que de seguir con esta línea de trabajo, con otro tipo de licencia pueden lograr resultados en verdad asombrosos. Esperaremos pacientemente para ver si esto se vuelve una realidad o queda en simple promesa, por lo pronto a disfrutar ese título.







Las animaciones de los osos han sido bien recreadas. En ese sentido, no desmerece de la versión cinematográfica.



Al terminar las misiones podrás ver tus avances y logros obtenidos. Así, conocerás en qué fallaste, para no repetirlo en posteriores etapas, en las que si cometes un error todo se pierde.









Con ustedes, su majestad, ¡Michael Jordan!

NBA 2K11

2KSports / Wii

El basquetbol es uno de los deportes más demandantes que existen en el planeta, todo el tiempo debes estar corriendo, saltando, presionando, en fin. Realmente es muy complicado de dominar, al menos al grado al que lo hizo Michael Jordan, no sólo el mejor basquetbolista de todos los tiempos, sino también el más grande atleta que haya visto la humanidad, que superó a otros grandes, como Pelé o Muhammad Ali. Por tal razón, 2KSports ha preparado un merecido homenaje para esta estrella mediante su juego **NBA 2K11** para Wii, donde podremos jugar con él.

Claro está que todos los equipos de la NBA estarán presentes en esta nueva versión, con sus datos actualizados, desde estadísticas hasta el nombre de los jugadores, lo cual es vital para añadir esa dosis de realismo tan necesaria en los juegos actuales. Todos competirán en modalidad de liga o *play-offs*, pero aquí lo interesante es que puedes meter a tu equipo a Michael Jordan, con lo que ganar será más fácil... lo complicado será obtener tal honor.

El histórico número 23 de los **Toros de Chicago** era una máquina de hacer puntos; fue el héroe de la película en innumerables ocasiones, mismas que serán representadas en este título, pero sólo superándolas todas tendremos derecho a incluirlo como refuerzo en la escuadra de nuestra preferencia, ¿te lo imaginas con Kobe Bryant en los **Lakers**? Bueno, pues esto puede ser una realidad gracias a este videojuego.

Pasando a aspectos jugables, debemos decir que la física tanto de la pelota como de los jugadores es la mejor que hayamos visto en un juego de este deporte, ya que en anteriores obras si saltabas para cubrir un tiro, era suficiente con colocarte de frente. En cambio, ahora no; debes medir muy bien la distancia de tu mano, ya que incluso puedes cometer una falta y regalar uno o dos tiros libres a tu rival.

Debes recordar que a diferencia de **NBA Jam**, aquí sí hay reglas, por lo que tendrás que evitar pasar más de tres segundos por debajo del aro, retroceder el balón, o bien tardarte más de 24 segundos en disparar. Esto, lejos de volverlos aburrido, permite que los partidos sean dinámicos y estratégicos, ya que puedes pedir tiempos fuera para organizarte y pensar cómo defender tu ventaja o acercarte al otro equipo.

Cree que puedes volar...

Ver jugar a Michael Jordan era un deleite (aunque tal vez para Karl Malone y John Stockton era un sufrimiento: les arrebató el trofeo en varias ocasiones), y ahora puedes hacerlo cuantas veces desees en tu Wii con **NBA 2K11**, que no basa su éxito en el extraordinario jugador en portada, sino en un *gameplay* de calidad, sólido, que te hará adentrarte en este deporte como nunca antes. Títulos así hacían falta en este género; desde los grandes juegos para Nintendo 64 no había recibido una obra de esta magnitud, en la que puedes emocionarte y vibrar como si estuvieras en una de las arenas más famosas del mundo.





Si eres de las generaciones que no tuvieron la fortuna de ver jugar a Michael Jordan, ésta es una gran oportunidad para que conozcas por qué es una auténtica leyenda viviente del deporte mundial.



Si lo que te gusta es el juego en línea, este título es compatible con el Wii Speak, para que puedas hablar con tus amigos.



TOP 10



Donkey Kong Country Returns
Nintendo / Wii

El gorila más famoso de Nintendo está de regreso en su faceta más impactante y de mayor proyección. Claro, la saga **Country**, la cual brilló intensamente en el SNES y ahora podrás disfrutar de una recreación para Wii (desarrollado por Retro Studios), con la ventaja de que ya puedes jugar en modo cooperativo para enfrentar todos los retos y reunir cada objeto.

Call of Duty Black Ops
Activision / Wii

Sin lugar a dudas, **Call of Duty Black Ops** es por mucho uno de los mejores títulos bélicos para Wii, tanto en calidad de imagen y video como en *gameplay*. El modo de campaña es intenso, desafiante y realmente entretenido, y se complementa con las batallas en línea, que serán una experiencia fenomenal para los fans de los FPS.



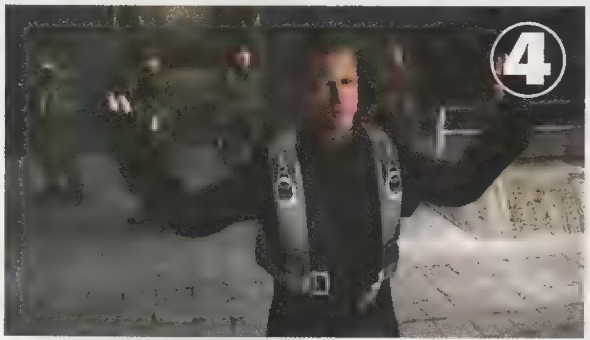
Disney Epic Mickey
Disney Interactive Studios / Wii



Mickey recientemente cumplió su 82 aniversario, y una forma interesante de festejarlo sería participar en esta peculiar aventura desarrollada por Disney Interactive, en donde entraremos a un mundo caótico en que el ratón deberá luchar por encontrar la paz y tranquilidad que alguna vez tuvo.

GoldenEye 007
Activision / Wii

Si te gustó la versión original de Nintendo 64, quedarás fascinado con lo que Activision logró para Wii. En esencia se conservan los elementos que hicieron famosa a esta entrega del **007**, pero se mejoraron los gráficos, *gameplay* (a través del Wiimote o control clásico) y anexaron elementos que hacen un poco diferente y más versátil tu paso por las misiones en **GoldenEye**.



Metroid Other M
Nintendo / Wii



Los meses pasan y **Metroid Other M** continúa en la preferencia de los fans. Es indiscutible el logro de Team Ninja para plasmar tanto las emociones en la historia como la excelencia en calidad visual que generan una de las mejores entregas de toda la serie.

Super Mario All Stars

Nintendo / Wii

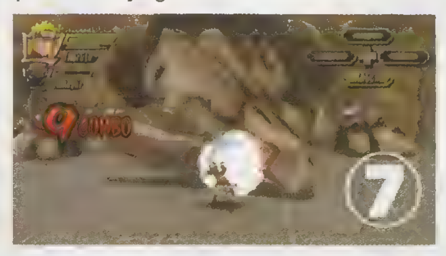
Han pasado 25 años desde que el plomero conquistó los corazones de los jugadores y, desde entonces, no ha parado en sus misiones por rescatar a **Peach** de las garras de **Bowser**. En esta edición de colección encontrarás los juegos **Super Mario Bros.**, **SMB 2**, **SMB 3** y **The Lost Levels**, tal como alguna vez los viste en la edición de Super Nintendo. Así que no te lo pierdas, pues será un paquete que todo fan del bigotón debe tener.



Naruto Shippuden
Dragon Blade Chronicles

Atlus / Wii

Naruto se ha convertido en uno de los personajes más populares del momento y, por lo tanto, su serie animada ha logrado un gran reconocimiento, por lo que rápidamente se han adaptado los videojuegos, en este caso, se continúa con la serie **Shippuden**, pero la historia es completamente original, creada en específico para el videojuego.



Guitar Hero Warriors of Rock

Activision / Wii

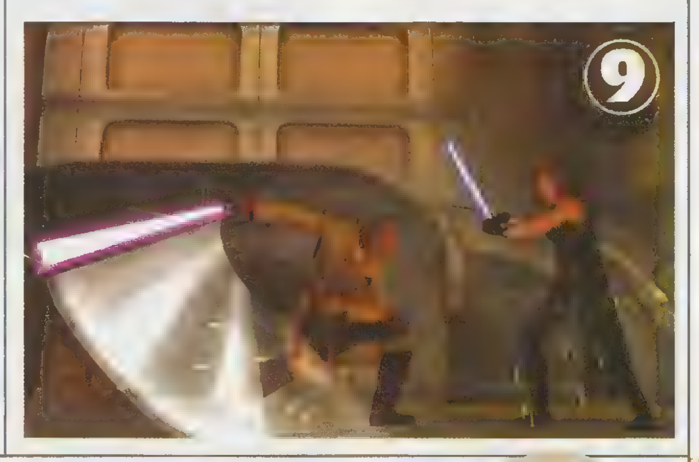
Activision decidió regresar a las verdaderas raíces roqueras para **Guitar Hero**, y consiguió uno de los *soundtracks* más completos e inspiradores junto con **Legends of Rock**. De las canciones más destacadas, podemos encontrar el tema de **Spider-Man** (Ramones), Bohemian Rhaypsody (Queen), Sudden Death (Megadeth), Losing my Religion (REM), Money for Nothing (Dire Straits) o Paranoid (en vivo a dueto con Metallica y Ozzy).



Star Wars: The Force Unleashed

LucasArts / Wii

La batalla de **Starkiller** no ha llegado a su fin. Luego de enfrentar sus primeras misiones, él ya se encuentra inmerso en una lucha que podría durar el resto de su vida, combatiendo a los diferentes guerreros que sólo están buscando el momento adecuado para aniquilarlo. Visualmente, se trata de una mejora importante para la entrega de Nintendo, y que contará con múltiples comandos nuevos para incrementar el grado de diversión, pero siempre conservando los lineamientos de historia y acción.



Kirby's Epic Yarn

Nintendo / Wii

Kirby nos invita a unirnos en esta fantástica aventura para Wii, en donde notaremos como uno de los cambios principales la forma en la cual están construidos los escenarios y personajes, pues en esta ocasión todo pertenece a un universo donde el estambre es el material por excelencia. La temática y estilo de juego se conserva como en los anteriores; podrás adoptar nuevas formas para lograr objetivos específicos, como convertirte en tanque o cohete, por ejemplo. Altamente recomendable para todos los jugadores.



Prepárate para la mejor aventura de tu vida en compañía de la familia.

Si pensabas que salir a buscar tesoros era una de las tareas más aburridas y tediosas en las que podías participar, estás en un error. Ahora puedes hacerlo sin necesidad de dejar tu casa, todo gracias a **Active Life Explorer**, la más reciente y original apuesta de Namco Bandai, que llega de forma exclusiva para Wii, en la que sólo vas a necesitar del Wiimote y del Mat Controller, un tapete con el que controlarás ciertas acciones. No cabe duda de que los desarrolladores cada día encuentran nuevas formas para sorprendernos con el potencial de la consola casera de Nintendo.

Buscando nuevos horizontes

A estas alturas hemos jugado infinidad de títulos *party*, y la fórmula no cambia, lo único que varía son las actividades, pero en sí se trata de ganar la mayoría de éstas y punto, no hay más. Debido a eso Namco Bandai espera hacer la diferencia con Active Life Explorer; aquí, para empezar, además de la competencia se busca la unión, el trabajo en equipo que fortalezca la unidad de la familia, o de los involucrados. Todo por medio de un original tapete, el Mat Controller, que vuelve a este juego una experiencia única.

Mediante dicho periférico controlaremos a los personajes, exploradores que no se detendrán ante nada para encontrar todos los tesoros que buscan. Y al decir ante nada es porque deberán escalar montañas, pelear contra momias, derrumbar puertas e incluso enfrentar a dioses. Todo sea por cumplir sus sueños.

EVERYONE E ESRB — Violencia animada.

Active Life Explorer

No es el primer título que se hace acompañar de un tapete para ejecutar la competencia. De hecho, en el NES ya habíamos visto **World Class Track Meet**, que venía junto con el Power Pad; sólo que dicho juego no estaba basado en la aventura, sino en las competencias olímpicas... todo un clásico.





Todas las actividades son muy divertidas, sobre todo cuando participan más de dos personas, ahí sí aumenta el reto.

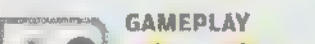
JUGADORES




1-8



Compañía: **Namco Bandai** / Desarrollador: **Namco Bandai** / Categoría: **Aventura-Minijuegos**












GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · REPLAY VALUE

RANKING EN 8.5

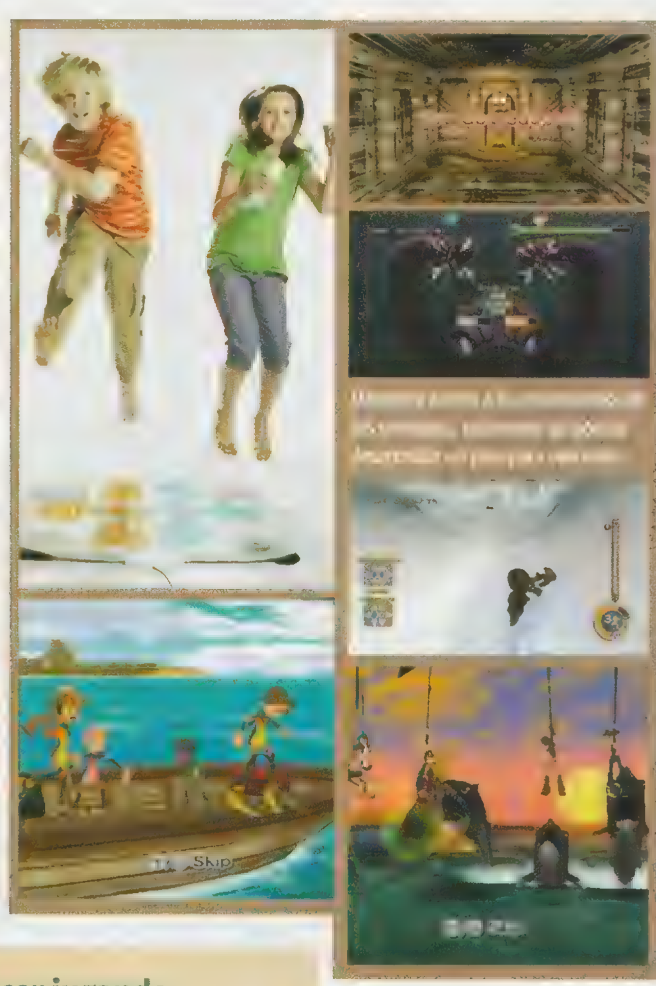
Nunca dejes de correr

El concepto del juego va más allá de sólo pisar rápidamente las marcas en el tapete. Esto no es un **Dance Dance Revolution**, y te lo dejan claro desde los primeros niveles, en los que debes presionar de forma correcta y rítmica cada uno de los símbolos que aparezcan en pantalla. Algunas veces será para cruzar un puente que se cae a pedazos, otras para abrir las puertas de un laberinto y escapar de varios monstruos. La verdad, es bastante divertido, mucho más cuando lo juegas con tus amigos, ya que cada uno tiene un rol específico que cumplir, por lo que el compromiso con el equipo aumenta.

Hablando de las capacidades *multiplayer* del título, permite que hasta cuatro personas puedan participar en el modo aventura, que es sin lugar a dudas la mejor opción para disfrutarlo. Ahora bien, si a tu fiesta o reunión llegaron tus primos lejanos, no te preocupes, en la modalidad *party* pueden entrar a la diversión hasta ocho personas, claro está que de manera escalonada. Esto, sin duda, da un sabor diferente al desarrollo de los juegos.

El apartado técnico no es brillante, no esperes cinemas estilo **Metroid Other M**, o melodías majestuosas como las de **Mario Galaxy**. Sin embargo, no las necesita, la idea original de esta obra, como ya comentamos, va más allá de eso, es diversión pura. Un detalle que creemos pudo incluirse pero no se hizo, fue el juego en línea. El potencial era enorme, pero por alguna extraña razón carece de esta cualidad; ojalá que lo consideren para una segunda parte.

En todas las escenas vas a usar el Mat Controller que, debemos decir, funciona de maravilla, responde sin contratiempos. Pero lo que resulta verdaderamente interesante es que en ciertos momentos también tendrás que emplear el Wiimote. Por ejemplo, en misiones en las que vas en trineo y debes controlar la velocidad por medio del mando, o bien, tu profundidad cuando debas bucear.



Para amanecer jugando

TRES ALTERNATIVAS *MULTIPLAYER* QUE NO DEBES PERDERTE

- **1.- Mario Party** Gracias a la implementación del Wiimote, este título es de los más completos de la serie, sobre todo porque la dificultad aumenta considerablemente, lo que te obliga a estar concentrado en cada actividad.
- **2.- Wario Ware: Smooth Moves.**- Fue de los primeros juegos en aparecer para la consola, pero sigue siendo de los más divertidos. Pueden jugar más de cuatro personas con un solo control, lo que da pauta a largas horas de diversión.
- **3.- Mario Kart Wii.**- No importa el lugar o el momento, **Mario Kart** siempre será una gran opción para pasar un rato agradable, ya sea sólo o contra 12 corredores más gracias a su opción *online*, que por cierto es de las mejores.

Activa tu diversión

Sabemos perfectamente que este juego no es de los que marcas en el calendario contando ansiosamente los días para su estreno, pero debemos decirte que Namco Bandai ha realizado un estupendo trabajo. Desde la primera partida comenzarán los gritos y reclamos en los minijuegos; te sorprenderá el grado de diversión que puede llegar a ofrecerte, que a fin de cuentas es el objetivo de todo juego. Debes conocerlo, se volverá obligatorio cuando te reúnas con tus amigos.

RANKINGS

Master:
Es uno de esos juegos de los que no esperas mucho pero terminas gratamente sorprendido. Comienzas jugando con escepticismo y luego de unos minutos ya estás totalmente involucrado en su desarrollo y hasta das indicaciones a los otros jugadores sobre las acciones que tienen que realizar. Me alegra que a estas alturas sigamos viendo trabajos como este, en el que se atreven a ofrecer algo nuevo todos los jugadores, a hacer cambios a los patrones que ya parecían inamovibles en la industria y en este ya explotado género. Simplemente, por ese hecho vale la pena que les demos una oportunidad; te aseguro que no vas a parar de reír con tus amigos.

Crow:
Podría decir que se trata del juego que **Indiana Jones** le pondría a su hijo pequeño, pues te conducirá por múltiples minijuegos en lo que, utilizando un tapete como el que se muestra en la fotografía de la izquierda, puedes realizar todo tipo de actividades dignas de un aventurero. Por supuesto, se trata de juegos que buscan la diversión y entretenimiento, por lo tanto, más que ofrecer una dificultad severa, se enfoca en los retos en los que puedes desafiar a tus propios amigos, para así ver quién es el mejor de todos los exploradores. Me agradó la idea de que fuera compatible para cuatro jugadores simultáneos, sólo que sí requerirás de un buen espacio para colocar tanto accesorio.

Panteón:
Si te sientes "Tijuana Jones", o de plano ya te aburriste de todos tus excelentes juegos para Wii, da una checada a este singular título que tiene de todo: minijuegos simples, poca originalidad, gráficos nivel del N64 y un modo de juego que hubiera sido realmente innovador hace unos veinte años... La verdad, usar un tapete para algo que no sea un juego de baile ya me parece obsoleto y aburrido. Además, se nota que alguien vio a Harrison Ford correr para escapar de una roca y se le ocurrió hacer una especie de *Party* con esa temática, así que me parece algo poco original y que no puedo recomendar... De menos hubieran usado los Miis.

HARRY POT

AND THE DEATHLY HALLOWS

La magia invade una vez más la consola portátil más popular del mercado, el Nintendo DS; esta vez gracias a la adaptación de la más reciente cinta de **Harry Potter**. EA ha aprovechado el argumento de este filme para brindarnos uno de los mejores juegos de la serie, en el que aprovechan las dos pantallas de la plataforma para incrementar la acción y estrategia en cada una de las misiones. Sin duda, será todo un deleite para los fans de esta historia; así que si disfrutaste en la sala de cine, ahora te toca ser el protagonista.

El comienzo del final

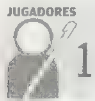
Harry ha cumplido 17 años de edad, pero lejos de un pastel y regalos, lo único que obtiene son más responsabilidades ya que ahora deberá encontrar la manera de terminar con **Voldemort** de una vez por todas. Lo cual parece que hará gracias a las reliquias de la muerte, que no son otra cosa más que una varita mágica, una capa y unas piedras especiales que son la clave para acabar definitivamente con la maldad que acecha la tranquilidad no sólo de **Potter**, sino también del mundo. Claro está que no vas a estar solo para hacer frente al peligro, tendrás la ayuda de **Ron** y **Hermionie**, tus valerosos amigos en esta aventura.

Todo mundo esperaba la adaptación cinematográfica de la última entrega del libro de **Harry Potter**. Sin embargo, debido a la complejidad y extensión del argumento se decidió hacerlo en dos partes. La segunda se estrenará en junio del siguiente año, al mismo tiempo que el videojuego. Seguramente los fans cuentan los dias.

La verdadera batalla está por comenzar... Tu destino está en jueg

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB — Violencia fantástica.

© 2010 EA



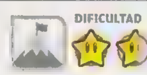


Compañía: **EA** / Desarrollador: **EA** / Categoría: **Aventura**



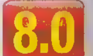










RANKING EN 8.0

ER

La novela original en la que se basa este juego salió a la venta en 2007, y creó gran revuelo entre los fans ya que querían enterarse de cómo terminaba su héroe. Esto dio pauta a que se inventaran gran variedad de rumores, desde finales alternativos hasta la muerte de personajes cruciales.

Un conjuro puede salvarte la vida

El juego es en 3D, con una perspectiva superior para que puedas explorar todos los escenarios sin problemas. La mayoría del tiempo la acción se centrará en la pantalla inferior; ahí tendrás los indicadores de vida y de magia, mientras que en la superior aparecerá un mapa bastante útil donde además de ver tu ubicación, podrás apreciar los enemigos y elementos que se encuentren cerca. Esto te permitirá planear de mejor manera tus movimientos, especialmente cuando te encuentres rodeado y pareciera que no vas a encontrar alguna escapatoria del peligro.

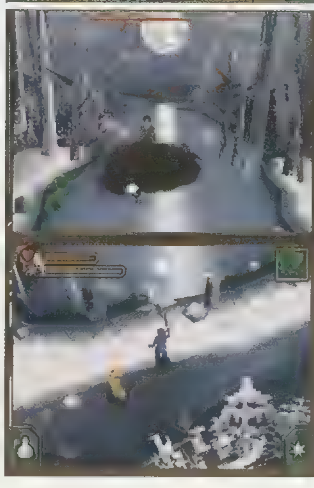
Por otra parte, en ciertos momentos se retirará el mapa y tendrás una visión extendida del *stage*, parecido a como se ha visto en **Yoshi´s Island 2**. Por ejemplo, si ves un objeto o enemigo en la parte de arriba, podrás dispararle con tu varita, sin que importe que no te encuentres en la misma pantalla. El poder igual llegará a su objetivo, siempre y cuando lo puedas dirigir de forma correcta.

Visualmente, es un título muy bueno, los modelos en pantalla tienen perfectamente marcada su textura, lo que da como resultado ambientes que verdaderamente te transmiten temor, soledad o, incluso, tristeza. En ese sentido, los desarrolladores se han llevado las palmas; en cuanto a música, no demerita, pero se queda unos escalones por debajo comparándolo con anteriores capítulos.



Fija bien tus objetivos para que puedas dar con ellos a pesar de la distancia o los obstáculos.





Queda pendiente un acto antes de que caiga el telón

Harry Potter and the Deathly Hallows es un buen juego, que deja todo listo para que EA cierre con broche de oro el siguiente año la historia de estos magos en los videojuegos; ya se han colocado los cimientos, ahora toca complementar la obra. Pasemos a la parte obligada, ¿este título puede satisfacer a todo videojugador? La respuesta es sí. Es una aventura excelente que no necesita el nombre del concepto que creara J.K. Rowling en portada para venderse.



¿Sabías que...?

1.- El primer libro que nos relataba la vida de **Harry Potter** (*La piedra filosofal*) se publicó en 1997. Tuvo adaptaciones para videojuegos años más tarde, por medio del Game Boy Advance.

2.- Así como en la vida real, el futbol es el deporte que más se practica en las escuelas. En Howarts, colegio de **Harry Potter**, se divierten con el Quidditch, que es parecido al soccer pero se usan escobas voladoras.

3.- Tal es el éxito de esta novela que se ha adaptado a varios idiomas, como español, hindú e incluso polaco. Cabe mencionar que el fervor de los fans los ha llevado a aprender inglés para no tardarse en conocer el argumento de las entregas.

RANKINGS

Master:

[illegible]

Crow:

[illegible]

Panteón:

[illegible]

Naruto Shippuden: Dragon Blade Chronicles

Un descanso para ser Hokage

Sin temor a equivocarnos, podemos afirmar que la historia de **Naruto** es de las mejores que se hayan desarrollado para una animación en los últimos 20 años. Mezcla de manera tan fascinante temas como la amistad, amor, perseverancia, que se ha ganado a pulso cada uno de los elogios que se pronuncian sobre ella, por lo que hay que reconocer que los programadores hayan cambiado todo el argumento para este título.

El protagonista será, como no puede ser de otra forma, **Naruto Uzumaki**, quien se convierte junto con varios de sus amigos de Konoha en la última esperanza para salvar no sólo su aldea, sino también el mundo de una terrible invasión de dragones que son controlados por **Kuroma Tatsushiro**. Cada ser de estos representa uno de los elementos básicos de la Tierra, por lo que la manera como deberás afrontarlos tendrá que ser diferente.

Si piensas que esto ya resulta complicado, debemos agregar un reto más: tienes que ayudar a tu gran amigo, a tu rival odiado, a tu compañero de vida, **Sasuke** a que encuentre a **Itachi**, su hermano mayor, y pueda de una vez por todas cobrar venganza, ya que cree que es el responsable de la matanza del clan **Uchiha**.



En ocasiones, la vida provoca que te reúnas con personas ya olvidadas... ¡Afronta el reto!

En el género de las peleas, la serie **Naruto** ha triunfado de forma sorprendente gracias a los juegos **Clash of Ninja**, que sin problemas y basándose en una jugabilidad simple han logrado transmitir toda la esencia de la animación de Masahi Kishimoto, tan es así que pueden considerarse como los mejores de la generación. Sin embargo, en cuanto a estilo de acción y aventura habían quedado a deber bastante; situación que parece quedará atrás gracias a **Dragon Blade Chronicles** para Wii, donde estos personajes nos mostrarán de lo que son capaces.





Siempre tendrás en pantalla la información de los ataques que puedes realizar durante los combates.



...erente imagen, ...mismo poder

...ue inmediatamente salta a la ...sta es el cambio de vestuario que ...resentan todos los personajes, que ...bien sigue los patrones básicos ...e atuendo tradicional, nos ofrece ...tra perspectiva de lo que debe uti-...zar un ninja para cualquier aven-...tura en la que se vea involucrado; ...es como si llevaran una armadura al ...estilo **Los Caballeros del Zodiaco**. ...inicio, parecería una pésima idea, ...pero conforme avanza la historia ...te das cuenta de que no es así; al ...contrario, refuerza la personalidad ...de cada uno de ellos.

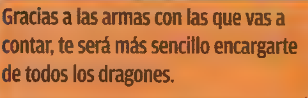
...uera de las estrellas y **kunais**, los ...ninjas de **Konoha** rara vez usan ...armas (exceptuando a **Sasuke**, pero ...ya sabemos que él es un caso par-...ticular: un rebelde que está cegado ...por la venganza). Pero en **Dragon ...lade**, **Naruto** empleará una espa-...da especial, que es el único arte-...facto que puede hacer frente a los ...dragones; es otorgada a **Uzumaki** ...por la hermana de **Kuroma**, quien ...conoce bien su poder.

...on ella podrás aniquilar a los ene-...migos de distintas formas, inclu-...so haciendo combos como **Ryu ...ayabusa**. Ahora bien, esto no sig-...nifica que los movimientos típicos ...de nuestro héroe no aparezcan, ya ...que en todo momento podrás echar ...mano de tus clones de sombra ...para librarte de varios enemigos ...al mismo tiempo, o bien, para las ...situaciones extremas, mediante el **...asen Shuriken**, técnica secreta ...que **Hayato** y **Kakashi** te ayudaron ...a perfeccionar.









Gracias a las armas con las que vas a contar, te será más sencillo encargarte de todos los dragones.

...n la trama principal de la serie todo ...el peso cae sobre **Akatsuki**, organi-...zación que desea apoderarse de los ...**Jinchurikis** para tener control absoluto ...del mundo ninja, terminar con las gue-...rras y llevar paz a todos los rincones de ...la Tierra, aunque para ello deban termi-...nar con varias vidas... una gran ironía.



Datos extras

1.- Sasuke es un personaje criticado debido a que sus habilidades se las han enseñado o heredado. No tiene técnica propia, como es el caso de **Naruto** quien, entre muchos movimientos, desarrolló los clones de sombras o **sexy Jutsu**... aunque este último no es tan útil.

2.- Una de las características de la serie es que no hay buenos ni malos, todos tienen una historia que justifica sus actos. Ese es el caso de **Pain** de **Akatsuki**, que bien pudo ser el protagonista del anime debido a su parecido con **Naruto**.

3.- Itachi es considerado como uno de los ninjas más poderosos del mundo. Todos piensan que es un ser despreciable porque abandonó a su hermano menor, **Sasuke**, a su suerte, pero **Kishimoto** nos guarda una gran sorpresa que se revelará en **Shippuden**.





...GADORES 1



Compañía: **Atlus** / Desarrollador: **Tomy** / Categoría: **Acción/Aventura**



GAMEPLAY





GRÁFICOS



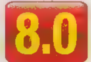
SONIDO



DIFICULTAD



HISTORIA



RANKING CN 8.0

Durante un tiempo se cree que quien mueve los hilos de **Akatsuki** es **Pain**. Sin embargo, su enfrentamiento con **Jiraiya** deja claro que hay alguien más detrás de todo esto... **Tobi**, un integrante que se especula es **Obito** y usa máscara naranja, ¿quién será?

Crea tu camino a la cima

Todas las escenas están en 3D, con caminos alternos que darán frescura a tus recorridos, los cuales por cierto siempre estarán llenos de enemigos dispuestos a detenerte. Por fortuna, no vas a estar solo, tendrás el apoyo de varios de tus amigos, como **Sakura**, **Kakashi**, **Shikamaru**, **Asuma**, o el propio **Choji**, quienes con algunos cuantos golpes dejarán todo en calma para que puedas cumplir con tu misión. Visualmente, es un título fantástico; lo puedes notar en todo momento, desde los cinemas que aparecen en situaciones cumbres de la trama hasta las peleas con los enormes dragones de los elementos, que cuentan con animaciones impresionantes que te dejarán con la boca abierta. El sistema de control es sencillo, sigue los principios básicos de **Clash of Ninja**; es decir, continuar con combo con un mismo botón, lo que deja para mejor ocasión las secuencias raras y engorrosas.







El diseño de la vestimenta de los personajes es excelente.

Consigue tu sueño apoyándote en el talento

[illegible]

Muchas personas piensan que **Tobi**, de **Akatsuki**, es **Madara Uchiha**, pero otras afirman que se trata de **Obito**, amigo de **Kakashi**, quien le otorga su ojo derecho antes de morir, con lo que el comillo blanco de **Konoha** obtiene el **Sharingan**. Sin duda, de los grandes misterios de toda la serie de Kishimoto.

RANKINGS

Master:

[illegible]

Crow:

[illegible]

Panteón:

[illegible]

¡Vive la experiencia de bailar como el Rey del Pop!

MICHAEL

¡El rey vive!

Como podrás imaginar, en este juego encontrarás muchas de las mejores canciones que hicieron historia, como *Bad* o *Smooth Criminal*, pero también temas como *Earth´s Song o They Don´t Care About Us*, las cuales podrás disfrutar de una manera interactiva en tu Nintendo Wii. Obviamente, necesitarás de un buen espacio en tu sala o cuarto, pues ahora podrás hacer como nunca lo que muchos hemos hecho desde hace años: seguir los pasos de Michael Jackson.

¿Cómo se juega?

Para disfrutar de este juego no necesitas de un tapete de baile o algo así, sino solamente tu *Remote* y dejar que la música fluya por tu cuerpo. Siendo más específicos, debes tomar el control en tu mano derecha (no olvides usar la correa, para evitar que salga volando por la ventana) y prepararte para bailar. Al comenzar la canción verás un Michael Jackson virtual que tiene su famoso guante blanco con brillitos en la mano izquierda; ésta es la "imagen espejo" que debes seguir para ejecutar los pasos. El chiste realmente es hacer todos los movimientos de MJ siguiendo sus pasos. Pero no creas que es tan complicado, a los lados aparecen unos indicadores que anticipan el siguiente movimiento, lo cual hará mucho más sencillo seguir bailando.



Cuando creías que habías visto todo en cuanto a juegos de ritmos, **Michael Jackson: The Experience** llega no sólo para ofrecerte una alternativa más, sino también para recordar nuevamente al ídolo de los escenarios que nos hizo vibrar con su inigualable música por décadas. Este juego va más allá de sólo seguir indicaciones en el tiempo correcto, pues te permite imitar los movimientos de Michael Jackson con facilidad y fluidez, que te harán disfrutarlo sin límites. Si eres fan de su música, no lo dudes, ¡toma tu control de Wii y vive la experiencia que habías estado esperando!







¡Deja que el ritmo te llene!

Michael Jackson: The Experience incluye varios modos de juego en los que pasarás un buen rato en compañía de tus familiares o amigos. Entre ellos está uno en donde ensayarás los diferentes pasos antes de salir al escenario, o también uno en el que entrenarás un movimiento específico a la vez para ser mejor. Por un lado, siempre es recomendable practicar para ser mejor en cualquier juego. Pero también es sumamente divertido empezar a jugar sin practicar, así todos nos podemos quitar la pena y simplemente dejarnos llevar por la música.

Bailarines extras

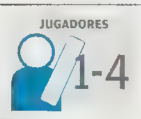
Ahora bien, el jugador uno estará siguiendo los pasos de Michael, pero al unirse más jugadores también aparecerá el mismo número de bailarines que acompañan a la estrella, los cuales serán la imagen a seguir para los demás participantes. Créenos, después de años de probar distintos juegos de ritmos pocas cosas igualan la experiencia de crear tu propia banda. La manera como se juega **The Experience** es realmente algo que debemos aplaudir, pues resulta muy divertido y hace que todos bailen al ritmo de canciones favoritas.



Baila con los mejores temas de este gran e inolvidable artista.



JUGADORES





Compañía: **Ubisoft** / Desarrollador: **Ubisoft** / Categoría: **Musical, ritmos**

GAMEPLAY  
GRÁFICOS  
SONIDO  
DIFICULTAD 
REPLAY VALUE 
RANKING  

JACKSON: THE EXPERIENCE





Las canciones son muy variadas, pues hay tanto viejitas como las últimas que lanzó **MJ**.

Canciones

La discografía del **Rey del Pop** es increíble, pero obviamente no se puede incluir toda en un solo juego. No te preocupes, fan de **MJ**, pues las mejores canciones están en este juego para regocijo de todos. Si no nos crees, checa la selección de temas que incluye **The Experience**:

Canción (Álbum)

- Another Part of Me (Bad)
- Bad (Bad)
- Beat It (Thriller)
- Billie Jean (Thriller)
- Black or White (Dangerous)
- Dirty Diana (Bad)
- Don´t Stop ´Till You Get Enough (Off the Wall)
- Earth Song (HIStory: Past, Present and Future, Book 1)
- Ghosts (Blood on the Dande Floor: HIStory in the Mix)
- The Girl Is Mine (Thriller)
- Heal The World (Dangerous)
- In the Closet (Dangerous)
- Leave Me Alone (Bad)
- Money (HIStory: Past, Present and Future, Book 1)
- Remember The Time (Dangerous)
- Rock With You (Off The Wall)
- Smooth Criminal (Bad)
- Speed Demon (Bad)
- Streetwalker (Bad - 2001 Special Edition)
- Sunset Driver (The Ultimate Collection)
- They Don´t Care About Us (HIStory: Past, Present and Future, Book 1)
- Thriller (Thriller)
- Wanna Be Startin´ Somethin´ (Thriller)
- The Way You Make Me Feel (Bad)
- Who Is It (Dangerous)
- Will You Be There (Dangerous)
- Workin´ Day and Night (Off The Wall)

The Experience para llevar

Ahora que si lo que deseas es divertirte con el ritmo de tus canciones favoritas en todas pates, también hay una versión para el sistema portátil consentido de todos (al menos hasta que llegue el 3DS), el Nintendo DS. Técnicamente, el concepto es el mismo: llevar el ritmo a la par de los movimientos de Michael. Pero, por obvias razones, el *gameplay* es distinto, muy parecido al que vimos en el juego **Elite Beat Agents** en donde debes seguir ciertos movimientos con el *Stylus* para que la canción no se interrumpa.

Muy recomendable

Michael Jackson: The Experience es un gran juego que ningún fan de este increíble artista puede dejar pasar. Al principio lo vimos como una buena forma de sacar dinero (asunto que no está lejos de la realidad), pero siendo objetivos -y nostálgicos-, es una excelente forma de rendir homenaje al **Rey del Pop** y, al mismo tiempo, divertirnos.

¿Sabías que...?

1.- -Después de haber participado con sus hermanos, como uno de The Jackson 5, Michael comenzó su carrera como solista en 1971.

A pesar de que hubo pasos similares al famoso "Moonwalk" que datan de la década de 1930, Michael lo hizo famoso -y posteriormente su movimiento característico- el 25 de marzo de 1983, cuando bailaba en vivo la canción "Billie Jean".

Thriller es el álbum más vendido de la historia, pues suma más de 100 millones de copias en todo el mundo desde su aparición original.

RANKINGS

Master:
Michael Jackson fue uno de los cantantes más populares del planeta, tanto que ahora es una verdadera leyenda. Su música seguirá siendo escuchada por varias generaciones, y una muestra de ello es este título desarrollado por Ubisoft para Wii, en el que gracias al control del sistema podemos bailar como lo hiciera el astro del pop. Aunque resulta bastante divertido seguir los pasos que nos indican en pantalla, la poca variedad de opciones de juego le resta algunos puntos. Creo que hubiera sido mejor idea combinar el Wimote con un tapete, como en **Dance Dance Revolution**, así el realismo hubiera sido extraordinario. Te recomiendo probarlo antes de comprarlo.

Crow:
Es una buena idea aprovechar el concepto de Michael Jackson, sobre todo su música, para crear un videojuego que permita realizar los movimientos del otrora **Rey del Pop**. Pero siento que también hubieran adaptado la posibilidad no sólo de bailar, sino también de cantar, pues sus temas son bastante populares. Visualmente, no tiene mayor problema, pues la verdadera parte crítica en este estilo de juegos es el *gameplay*; en este caso, se juega bien sin llegar a la excelencia, pues los movimientos son simples y repetitivos. En cuanto a la versión de Nintendo DS, me parece que tiene semejanza notable con **Elite Bit Agents**, que salió hace algunos años para la misma consola.

Panteón:
Yo siempre fui un gran fan de Michael Jackson, pues su música realmente te hacía bailar por su magnificencia. Este juego me parece una genial idea para recordar con gusto y, al mismo tiempo, honrar al **Rey del Pop**, el cual siempre estará vivo a través de sus excelentes canciones. Si te agrada su música y los juegos de ritmos, simplemente no puedes dejar de conocer esta experiencia sin paralelo. No importan los rumores, las leyendas urbanas ni las mentiras, aquí tenemos al Michael Jackson que llegamos a estimar y admirar justo como lo recordamos: bailando y cantando sus éxitos para el regocijo de sus fans. Ponte el guante con brillitos y que no te dé pena vivir esta experiencia.



Festeja en grande





Mario Bros. es un personaje que no necesita presentación, pues ha sido parte de varias generaciones, las cuales hemos disfrutado sus múltiples aventuras desde el momento en que apareció en las Arcadias (en 1981), junto con **Donkey Kong**. En aquel entonces etiquetado como carpintero y apodado simplemente **Jumpman**, con la temática de rescatar a **Pauline**, una chica que había sido tomada como prisionera por el gorila, el hoy conocido como **Mario** debía subir por una serie de obstáculos para llegar al enfurecido primate, y así sucesivamente a lo largo de un sinfín de escenarios. Ambos personajes tomaron popularidad entre los fans y fueron los grandes comienzos de las leyendas.

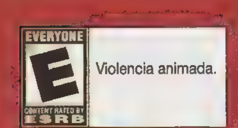
Posteriormente, en 1983 el bigotón se hizo del nombre de **Mario Bros.**, que es como finalmente lo llegamos a identificar. Para este año tuvo otra aventura, pero en esta ocasión ya sin contar con **Donkey** ni con **Pauline**; es decir, había conseguido por primera vez su estelar e incluso tuvo la oportunidad de hacer equipo con su hermano, **Luigi**, quien también surgía en dicha edición. Por supuesto, desde este momento quedaba claro que **Mario** era el estelar; por lo tanto, sería controlado por el primer jugador, mientras que su *brother* sería personaje de soporte y quedaría libre por si alguien de tus amigos quería participar en el juego.
La consola Atari fue de las primeras en llevar dicha aventura que, principalmente, ocurrió en Arcadias, pero también lo vimos en computadoras y otros sistemas caseros, siendo uno de los títulos más adaptados a diferentes formatos.



Como cierre de los festejos de aniversario de la saga **Super Mario Bros.**, Nintendo nos presenta una edición especial de **Super Mario All Stars**, que será toda una maravilla y completará nuestra colección de clásicos del Wii con las primeras aventuras de los hermanos **Mario** en el Reino Hongo.







Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Aventura** / Jugadores: 1-2

Se trata de los juegos que salieron para el NES hace más de dos décadas, pero con una mejora en la calidad visual, que muchos de nosotros notamos en el Super Nintendo, cuando apareció el primer **Super Mario All Stars**. Fueron una sensación para jugadores de todas las edades y géneros.

¡Mario Bros. se vuelve Súper!

Ya para 1985, mientras Bob Geldof creaba un nuevo concepto musical para ayudar a los países necesitados y grababa la canción **We Are The World** con un grupo impresionante de cantantes; los restos del **Titanic** salían a la superficie; muchos veíamos series en TV como **David, el gnomo** o **Invasión extraterrestre**, o en cine **Back to the Future** o **Rambo**, Nintendo se erguía como una de las compañías que reinarían en el mundo de los videojuegos con su consola Nintendo Entertainment System (NES). Tomó como estandarte al carismático bigotón que había hecho de la plomería un estilo de vida, y que a través de los tubos llegaría hace 25 años al mundo de ficción y fantasía: el Mushroom Kingdom, obteniendo el calificativo "Súper" que ha perdurado para todos los títulos posteriores.

Super Mario Bros. All-Stars

Ahora, en 2011, el concepto de **Super Mario Bros.** llega a sus primeros 25 años, y para celebrarlo Nintendo nos trajo una serie de sorpresas que incluyen una versión roja de edición especial para Wii, que además contiene el juego **New Super Mario Bros.**, y otra para el Nintendo DSi XL con la consola color rojo con detalles de las figuras del Mushroom Kingdom, así como el juego **Super Mario Kart DS.** Hace un par de semanas se estrenó el juego **Super Mario All-Stars** para Wii, con el que se cierra el ciclo de festejos de aniversario para los bigotones de overol. Lo interesante de esta entrega es que tendrá un *soundtrack* con los mejores temas de **Super Mario Bros.** y un libro de arte con los diseños del personaje; también, por supuesto, el disco de Wii, que incluye cuatro clásicos: **Super Mario Bros.**, **Super Mario Bros. 2**, **Super Mario Bros. 3** y **Super Mario Bros. The Lost Levels**. Cabe destacar que se trata de las versiones remasterizadas que aparecieron en el Super Nintendo y no las originales del NES, por lo cual notarás mejor detalle gráfico, que hace lucir aún más tu aventura. ¡Toda una pieza de colección que no puedes dejar pasar y que, seguramente, todos en tu casa quedarán felices al jugarlo!



Para los verdaderos fans y coleccionistas, Nintendo incluyó un libro de arte de **Super Mario Bros.** En sus páginas encontrarás los diferentes cambios gráficos que tuvo este personaje consentido de Nintendo y los demás integrantes del reino a lo largo de sus diferentes títulos. ¿Ya tienes el tuyo? ¿No?, ¿qué esperas?

Super Mario Bros. (1985)

Fue el título con el que Nintendo llegó a conquistar tierras americanas y a través del cual el nombre de **Mario Bros.** se convirtió en sinónimo de videojuegos, y por lo tanto, de entretenimiento. Presenta ocho mundos, que se dividen en subniveles en donde debes luchar en contra de múltiples secuaces de **Bowser**, quien ha secuestrado a la princesa del Reino Hongo.

A lo largo de cada misión, **Mario** tendrá diferentes ítems que le ayudan a cumplir los objetivos, como el hongo con puntos rojos que incrementará su tamaño, o el de puntos verdes que le dará una vida extra; la flor de fuego, que no sólo cambia su atuendo, sino que también activa la posibilidad de arrojar bolas de fuego para derribar a los oponentes.

En las misiones de agua, el *gameplay* cambia notablemente, pues se nada y enfrenta a otro tipo de criaturas u obstáculos. Como dato curioso, para el Game Boy Color apareció una versión especial llamada **Super Mario Bros. Deluxe**, que presentaba nuevos retos *multiplayer* y personales que aumentaban la acción del juego, y por si fuera poco, podías usar la Game Boy Printer.

Siempre que **Mario** llegaba al final de alguno de los mundos debía evadir los ataques de **Bowser** para llegar a un cuarto donde supuestamente estaba la princesa, pero generalmente se encontraba con un curioso hongo que le informaba que "la princesa" estaba en otro castillo. Estos encuentros con el rey **Koopa** no presentaban mucho reto en particular.

¿Sabías que...?

1.- La música original de **Super Mario Bros.** fue realizada por el compositor Koji Kondo, quien también estuvo a cargo de la musicalizacion de **Star Fox** y **The Legend of Zelda**, por mencionar algunos de sus trabajos.

2.- El juego cuenta con un truco especial que te envía al World -1, que es similar al World 2-2 o 7-2. La forma de llegar a dicho lugar es, al final del Mundo 1-2, subir por encima de la pared de ladrillos en lugar de entrar al tubo.

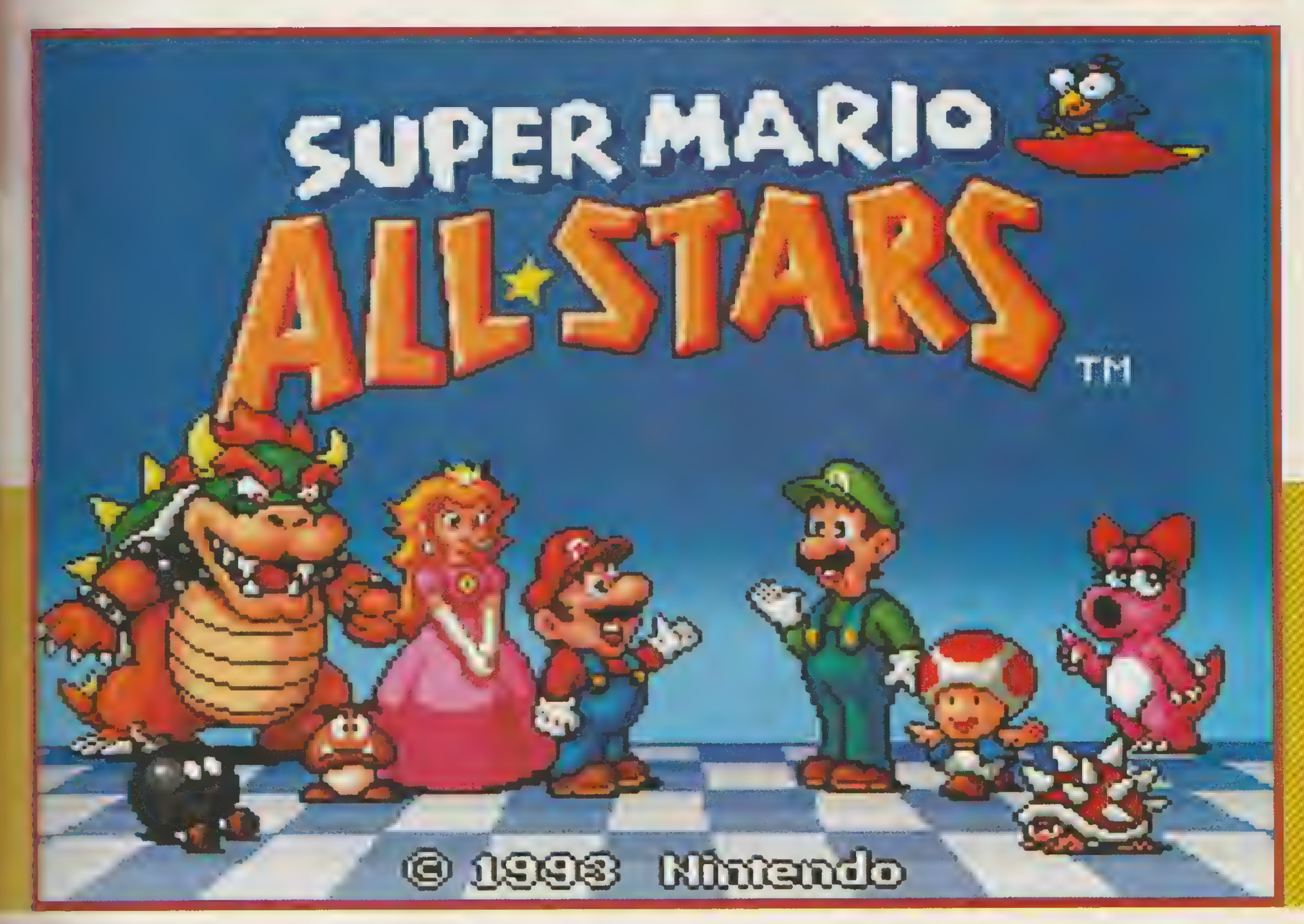
Super Mario Bros. 2

Para 1988, **Super Mario Bros.** estaba listo para su nueva aventura. Para América, era una adaptación del juego **Doki Doki Panic**, en la que sustituyeron a los personajes originales por los miembros del Mushrom Kingdom, como **Mario**, **Luigi**, la princesa y **Toad**. El resultado fue un cambio interesante en *gameplay* y concepto de acción, además de que por primera ocasión el enemigo a vencer no era **Bowser**, sino un enorme sapo conocido como **Wart**, el rey del mundo de los sueños, en donde se desarrolla este sensacional juego. Sin duda, fue un cambio radical que sorprendería los fans del mundo.

Cada uno de los personajes presenta un estilo de juego diferente; por ejemplo, la princesa utiliza su habilidad para realizar saltos más prolongados, mientras que **Luigi** salta a mayor altura; **Toad** usa su velocidad para arrancar los ítems más rápido, y **Mario** resulta el héroe balanceado entre todos. Otro de los cambios es que los enemigos no son vencidos al brincar sobre ellos, sino que los puedes cargar y arrojar para eliminar a otros villanos; tal como también lo harías con otro tipo de objetos, que serán tus armas de ataque y defensa a lo largo de tu aventura.

1.- En Japón, esta versión de **Super Mario Bros. 2** fue conocida como **Super Mario USA.** Y fue posible su llegada a dicho país asiático debido a la gran popularidad que tuvo en Norteamérica.

2.- Los personajes originales de **Doki Doki Panic** eran **Imajin (Mario)**, **Mama (Luigi)**, **Papa (Toad)** y **Lina**, quien quedó inmortalizada como la valiente princesa del Reino Hongo.



Super Mario Bros. 3

En 1990 (América), **Mario** regresaba haciendo equipo sólo con **Luigi** para enfrentar nuevamente a **Bowser**, quien, para variar, había secuestrado a la princesa y la tenía cautiva en su tenebroso castillo (similar a los vistos en la primera edición).

Para esta ocasión, el **Rey Koopa** no había llegado solo, había traído a sus siete hijos (los **Koopalings**), que te esperaban en los diferentes reinos, pues se habían adueñado de dichos lugares y habían convertido a los reyes en diferentes animales o plantas. Así que la opción inmediata para enfrentar este conflicto es el poder de los bigotones, quienes se valdrán de todas sus habilidades tradicionales y otras nuevas para derrotar a los **Koopalings** y al terrible **Bowser**.

Esta entrega se puede considerar como una de las mejores en la historia de **Super Mario Bros.**, pues cambió notablemente el *gameplay* para hacerlo mucho más atractivo para jugadores de todas las edades. Además, se agregaron nuevos ítems, como el traje de castor, que otorga a **Mario** la habilidad de volar.

También se incluía el traje de rana, para cruzar las escenas de agua con mayor facilidad; y por supuesto, el de **Tanooki**, que lo convertía en estatua para evitar el daño de los enemigos. Con el uso de los trajes, en especial el de castor, podías llegar a niveles de gran altura, donde incluso existía la posibilidad de ganarte las flautas mágicas para brincar de escenario.

¿Sabías que...?



1.- En 2008, el libro de los Récord Guinness nombró a **Super Mario Bros. 3** como el juego más vendido de todos los tiempos, sin estar acompañado de una consola, al alcanzar más de 18 millones de copias.

2.- Poco tiempo después del lanzamiento del juego -y gracias a su popularidad-, Nintendo of America y la NBC concibieron una serie animada basada en dicho videojuego, la llamaron **The Adventures of Super Mario Bros. 3**.

Super Mario Bros. The Lost Levels

The Lost Levels fue lo que en Japón se conoció oficialmente como **Super Mario Bros 2.**, en 1986. Era una continuación directa en concepto e idea del original juego de 1985, sólo que se agregaron nuevos niveles que resultaban más complejos que antes. Uno de los detalles curiosos es que se trataba de una aventura individual y no para dos jugadores, aunque al inicio pudieras elegir entre **Mario** o **Luigi**, quienes por primera ocasión contaban con habilidades especiales que los diferenciaban (**Luigi** tenía saltos más prolongados, pero poco estables, mientras que **Mario** era más ágil y balanceado). En Japón, **Super Mario Bros. 2** (**Lost Levels** en América) apareció en 1986 para uso en el Disk System del Famicom; dicho accesorio se trataba de una unidad adicional que se colocaba por debajo del Famicom para habilitar el uso de disquetes. Por desgracia, el Disk System nunca salió de Japón, tal como ocurrió con el Disk Drive del Nintendo 64, que fue una de las promesas más importantes de la marca, pero no se concretó su desarrollo y comercialización en nuestro continente. Esperemos que no pase lo mismo en futuras ocasiones, pues nos perdemos de varias maravillas que sólo son posibles con el avance de la tecnología.

1.- Nintendo of America decidió no traer la versión original japonesa de **Super Mario Bros. 2** a nuestro continente por carecer de innovaciones y porque resultaba muy difícil para las audiencias más jóvenes. Sin embargo, más tarde llegó como parte del compendio **Super Mario All-Stars** para el SNES, con el nombre **Super Mario Bros. The Lost Levels**.
2.- Por desgracia, el Disk System nunca salió de Japón.

En la foto de abajo vemos el juego **Super Mario Bros. 2**, en su versión americana. Aquí apareció otro de los personajes grandes de Nintendo, **Birdo**, quien ha recuperado popularidad e incluso ha incursionado en los títulos deportivos del Mushroom Kingdom. ¿Qué te parece este peculiar personaje?



Una de las historias más icónicas del Super Nintendo, ahora más espectacular que nunca.

A través de los años, la saga de **Lufia** se ha forjado un nombre, aunque quizá no ha logrado los grandes reflectores como ocurre con otras grandes franquicias. Sin embargo, la calidad de historia, desarrollo de personajes y ambientación colocó a los dos primeros títulos que salieron para Super Nintendo en unas piezas de colección que no deberás perderte si es que en algún momento los reestrenan para la consola virtual de Wii. En total han aparecido cinco entregas; ahora, a través de una coproducción y desarrollo del juego entre **Neverland** y **Square Enix**, se ha consolidado una sexta, que se proyecta para que sea una de las mejores partes de la historia al aprovechar el potencial del portátil de Nintendo y maximizando el dramatismo mediante espectaculares videos para acompañar los momentos cumbre de las misiones.

LUFIA:

CURSE OF THE SINISTRALS

Conocerás los orígenes de la lucha entre **Maxim** y los Sinistrals a través de una incesante batalla [illegible]

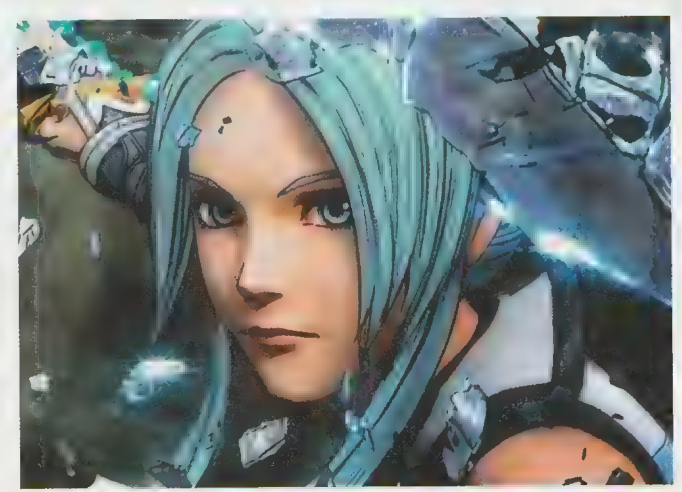
¿Estás listo para la aventura?

¡Es tiempo de que surjan los héroes!

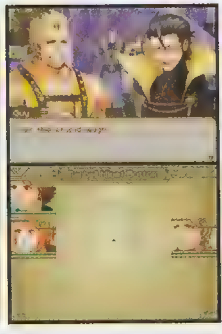
En el universo ficticio de **Lufia**, los Sinistrals son un grupo de seres ultrapoderosos que pretenden dominar el mundo y someter a quien trate de impedirlo. Sus antiguos poderes han perdurado a través del paso de los siglos, y aunque en ocasiones anteriores se les ha vencido y puesto en una suerte de animación suspendida, ellos se las han arreglado para volver al mundo, con mucha más fuerza y sed de conquista y destrucción que nunca. En el primer evento cronológico (**Rise of the Siniestrals**, SNES, 1996) se describe cómo **Maxim**, el primer ancestro de la resistencia, quien fuera un espadachín de la aldea Elcid, que se decía que nació con la capacidad y fortaleza necesaria no sólo par enfrentar, sino para poder vencer a los Siniestros, se hizo acompañar de un grupo de valientes guerreros que dieron todo lo que estuvo en sus manos para defender el mundo.

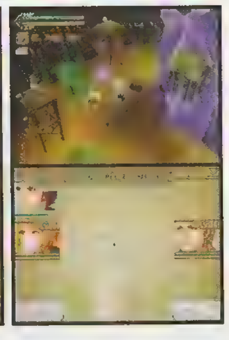
Recreando la franquicia

Si te preguntas en qué parte de la saga encaja **Curse of the Sinistrals**, la respuesta es sencilla: justo en el inicio, pues no es otra cosa que una recreación del segundo título de SNES que, cronológicamente, es el primero en la historia (**Rise of the Sinistrals**). Así, el equipo de desarrollo de Square Enix pretende darle un nuevo tratamiento visual para que los fans disfrutemos de este título como si fuera la primera vez. Los **Sinistrals** (los cuatro heraldos del Juicio Final) están a punto de resucitar al mayor de los seres malvados, que pondrá al mundo en una encrucijada. En la historia lucharás en contra de cada ser oscuro, así que prepárate.









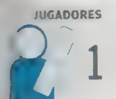
¿Sabías que...?

1.- Estpolis Denki DX (2002) fue el único título de **Lufia** que no apareció en las consolas de Nintendo, pues fue desarrollado en exclusiva para los teléfonos celulares y se obtenía a través de descargas en Japón, un año más tarde para América. El juego era un extracto de un calabozo de **Lufia II: Rise of the Sinistrals**.

2.- Además de **Lufia: The Legend Returns**, se tenía pensado otra edición para el Game Boy Advance, ésta llevaría por nombre **Lufia: Beginning of a Legend**, pero por alguna extraña razón fue cancelada. La historia sería una precuela de **Rise of the Sinistrals** y abarcaría los hechos sobre la vida de **Maxim** justo antes del arribo de los Sinistrals.

3.- La franquicia se conoce en Japón como **Estopolis**. En América, los primeros juegos fueron distribuidos por Taito America, y luego de su cierre, Natsume tomó las riendas del título para su distribución en estos territorios.

JUGADORES


1



Compañía: **Natsume** / Desarrollador: **Neverland/Square Enix** / Categoría: **RPG**

GAMEPLAY

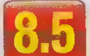

GRÁFICOS


SONIDO

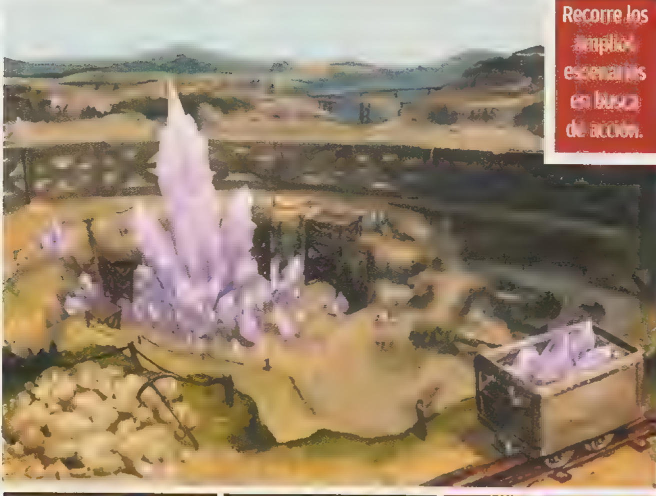

DIFICULTAD


HISTORIA

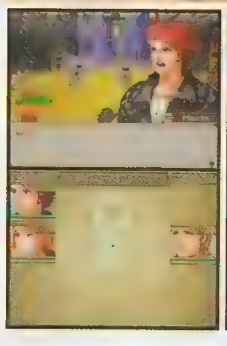

RANKING


8.5

Los elegidos están desprotegidos ante tales acontecimientos, no tienen la fuerza ni las herramientas necesarias para enfrentar un poder tan místico y avasallador. Sin embargo, cuando las esperanzas están a punto de desaparecer, surge la leyenda de un guerrero que luchará por ellos sin importar lo que haya en su contra.



Recorre los amplios escenarios en busca de acción.





El destino del mundo en las manos de un guerrero

El cazador de monstruos, **Maxim**, es el elegido, y junto con sus aventureros amigos se adentrarán en los bosques, ciudades, pueblos y ruinas que los conducirán hacia el paradero de los Siniestrals. Los enfrentarán con el poder de la magia y la fuerza de sus brazos al empuñar la espada. Los valientes paladines de la justicia serán conducidos por diversos territorios infestados de enemigos mientras incrementan su poder y van ganando diferentes armas y armaduras, o aprendiendo nuevas magias que serán vitales para el encuentro final con los cuatro poderosos enemigos. Algunos de los objetos valiosos los hallarás en lugares ocultos de los calabozos, otros tantos al resolver múltiples *puzzles* que desafiarán tu habilidad deductiva tal como era tradicional en los RPG de la vieja escuela. Durante las aventuras tendrás hasta seis personajes para elegir y jugar, cada uno contará con habilidades únicas y estilos de ataque que puedes perfeccionar al ganar batallas en contra de los rivales que te encuentres en el campo. Lo anterior, al igual que la mejoría de tus armaduras y equipo en general, será un punto vital para ganar más fuerza y soportar las embestidas de los rivales que, paso a paso, se volverán más desafiantes, por lo que no debes confiarte. Más valdrá estar preparado para cualquier adversidad; de lo contrario, los sueños de cientos de miles de personas se verán empañados ante el yugo de cuatro megalómanos.





En cuanto a la música, quedarás encantado al escuchar los temas originales de la serie, pero ahora en sus versiones reestructuradas, que ofrecen mayor calidad.

En conclusión

Lufia: Curse of the Sinistrals viene a reconquistar a los antiguos fans y a atraer a todos aquellos que no estaban familiarizados con las aventuras legendarias de **Maxim** y su grupo de amigos. Es notable el trabajo realizado por los desarrolladores, pues mantuvieron la esencia de la versión original, pero supieron mejorarla con múltiples escenas cinemáticas que eran imposibles de crear en los años noventa. Básicamente, se mantienen los personajes y el argumento, pero se incorporan nuevos elementos que realmente te harán disfrutar del juego, incluso si ya has terminado una y otra vez la versión para Super Nintendo.

RANKINGS

Master:

Esta es una de esas series que siempre serán bienvenidas. La historia que propone y los elementos jugables son los de un RPG clásico, en el que se pone mucha más atención en la estrategia de la batalla que en otros aspectos, como la ropa que vestirá el héroe. Definitivamente, debes conocer este capítulo de **Lufia**; es una obra única, por la que bien ha valido la pena el tiempo de espera. Por otro lado, sería fantástico que el equipo desarrollador se decidiera para que pudiéramos ver alguna adaptación para Wii. Estoy seguro de que con el control de la consola se podría lograr algo único; pero, bueno, eso no podemos decidirlo nosotros, así que de momento disfrutemos esta obra.

Crow:

Me considero gran fan de la serie de **Lufia**, en especial de los dos que salieron para Super Nintendo. Por eso, el lanzamiento de esta recreación para Nintendo DS me emocionó bastante, además por las nuevas aportaciones que le hicieron a **Rise of the Sinistrals** (que es cronológicamente el primero). La historia es muy emotiva y describe perfectamente las características de los personajes y su cruzada para vencer a los cuatro guerreros del mal. El estilo de juego es similar, pero también incluye mejoras que serán del agrado de los fans; es más dinámico y con muchos más retos. Por supuesto, es un juego que no dejaré pasar y que les recomiendo ampliamente.

Panteón:

¿Realmente vale la pena rehacer algo que en su momento quedó perfecto? Tengo sentimientos divididos por este juego, pues por una parte me parece mejor que saquen un *remake* que una continuación más (como pasó con **Golden Sun**). Pero, por otro lado, creo que a veces es mejor dejar una obra maestra como tal, en lugar de hacerla de nuevo. En mi opinión, mejor debieron permitir descargar el original para la consola virtual, en lugar de vender un refrito. O de plano, sólo añadirle detalles sin alterarlo demasiado, como ocurrió con **Chrono Trigger**, de NDS.


¡DISPONIBLE YA!
METROID™
Other M
DOLBY PRO LOGIC II
WWW.METROID.COM/ES
registradas de Dolby Laboratories. Visita www.nintendo.com
Wii
Nintendo

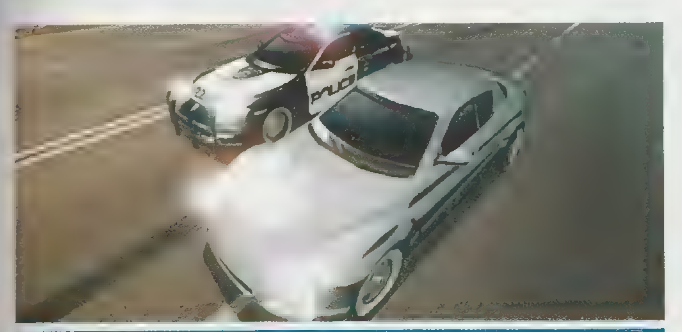
TAMBIÉN EN:
n
ESPAÑOL


¡El asfalto está listo para escribir tu nombre como el piloto más rápido!
No todas las locaciones estarán disponibles desde un inicio, tienes que ir avanzando para que los distintos retos y pistas se vayan desbloqueando. Sin duda, un gran aliciente para buscar siempre los primeros tres sitios; recuerda que el secreto está en rebasar y no chocar, cada segundo cuenta.
POLICE
SC715
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Violencia.

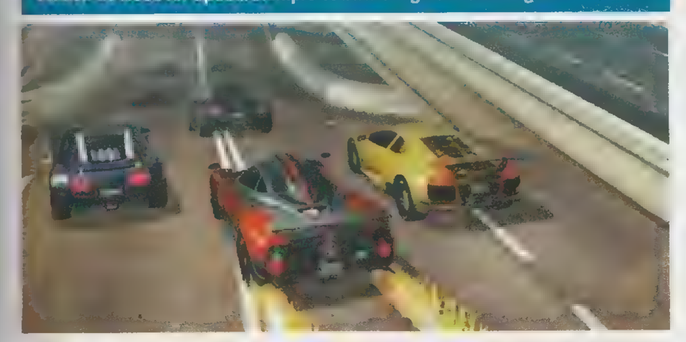
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Para permanecer en las carreras tienes que llegar a ciertos puntos para que tu tiempo se restablezca; de lo contrario, todo tu esfuerzo será en vano. No pienses dos veces tus movimientos, evita los choques; mientras menos tiempo hagas, serás recompensado.

La franquicia **Need for Speed** ha tenido infinidad de cambios, se ha adaptado a las diferentes tendencias del género, pero ahora ha regresado a sus raíces, a las carreras sin obstáculos cuyo único objetivo es demostrar que eres el mejor conduciendo a toda velocidad por las calles de la ciudad mientras escapas de la justicia. Eso es lo que nos ofrece **Hot Pursuit** en esta nueva entrega para Wii.



Estamos seguros de que muchas personas se sentirán felices con esta nueva versión de **Need for Speed**. Siempre es bueno regresar a los orígenes.



Cambiando de dirección

Después de algunas entregas en las que parecía que estábamos viendo la adaptación de las películas **Rápido y Furioso**, ahora, como ya les comentamos, la acción se centra en persecuciones y carreras de estilo tradicional; olvidémonos de los "arrancones", que aunque emocionantes, limitaban bastante la jugabilidad del título. El objetivo de las competencias es sencillo, tienes que recorrer varios circuitos esquivando cuanto obstáculo y competidores se te pongan enfrente, para terminar en primer lugar. Tendrás una dificultad extra, que es la justicia; a la policía no le gustará nada el alboroto que generas en la ciudad, por lo que buscará detenerte a toda costa.

En las competencias, no creas que vas a tener que pasar sobre quince o veinte competidores, en total serán cien autos los que debes superar para demostrar tu talento. Claro, no te será nada sencillo, sobre todo durante las primeras carreras en las que tu vehículo estará austero, sin modificaciones que lo hagan volar en la pista; en esa situación, lo que rescatará resultados será tu habilidad con el control.

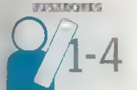
¿Sabías que...?

1.- La serie **Hot Pursuit** no es nueva, tiene ya algunos años en el mercado. De hecho, el Nintendo GameCube vio uno de sus capítulos en 2002, que se considera una de las mejores adaptaciones para consolas de Nintendo.

2.- Para 2005, **Need for Speed** recibió un cambio con **Most Wanted**, juego que además de aparecer para Nintendo GameCube, lo hizo para Nintendo DS, siendo de los primeros juegos del género en dar el salto a la pantalla táctil.

3.- Con los dos capítulos de **Underground** entre 2003 y 2004, **Need for Speed** alcanzó gran éxito, incluso derrotó a verdaderos juegazos, como lo era **Street Race Syndicate**.





1-4

Compañía: **Wii** / Desarrollador: **EA / Criterion Games** / Categoría: **Carreras**

GAMEPLAY  

GRÁFICOS  

SONIDO 

MULTIPLAYER  

VARIEDAD 

RANKING EN  

7.0

Dirige tu bólido directo a la meta

Ahora, pasemos a uno de los puntos más importantes de cualquier juego de este género, el control. En las primeras versiones de **Need for Speed** para Wii, el sistema de juego era verdaderamente una tragedia, y es que el equipo desarrollador no supo implementar de manera correcta el Wiimote para los movimientos. De tal forma, si inclinábamos el mando, aunque fuera un poco, nuestro auto terminaba chocando contra algún muro o poste; sin embargo, ahora han corregido dicho problema ofreciendo además algunas alternativas.

¿Eres un experto en juegos como **Excite Truck**? En ese caso, el control por movimiento será lo ideal para ti, pero si prefieres algo más tradicional, contarás con la posibilidad de conectar un *Nunchuk* para usar el *Stick* en los movimientos del vehículo. Ahora bien, si tienes mandos de Nintendo GameCube, llegó el momento de sacarles provecho; este tipo de decisiones realmente las aplaudimos.

Entre más competidores en la pista, mejor

Un juego de carreras sin modo para cuatro personas estaría perdido; es una cualidad que se debe cumplir no importando el estilo o la consola. Por esa razón, para **Need for Speed** se ha diseñado una modalidad de pantalla dividida para que compitas con tus amigos. Honestamente, es la mejor opción del título... lo que resulta incomprensible es que no se cuente con una modalidad en línea, sobre todo tomando en cuenta que EA tiene toda la infraestructura para lograr una experiencia satisfactoria, como lo ha conseguido en su serie **FIFA**, por ejemplo. En fin, esto le resta bastantes puntos al *replay value*.

Iniciemos con la polémica que ha levantado este juego, ya que si bien en opciones y control se ha realizado un buen trabajo, el apartado gráfico deja mucho que desear. No entra en la élite de la consola, lo cual llega a demeritar un poco el producto debido a que en ocasiones la variedad de texturas y formas resulta escasa, lo que produce que te aburras por falta de elementos novedosos. No sabemos a qué se deba esto, si al poco tiempo de desarrollo, o a que, como mencionamos, se enfocaron en otros aspectos. Como sea, no es una excusa para que luzca de esta manera en una consola como Wii, que ha demostrado de lo que es capaz.

Si deseas incrementar tu ventaja, o alcanzar a los rivales más avanzados, en ocasiones podrás usar un nitro que te va a impulsar algunos metros hacia delante. Te recomendamos que siempre lo utilices en rectas, ya que en las curvas puedes terminar rebotando contra otros autos o, incluso, fuera de la pista; perderás segundos valiosos.



Podrás ver en pantalla en qué lugar te encuentras, para que planees mejor tu estrategia







La última persecución

Este nuevo **Need for Speed** es bueno, para los fanáticos de la serie y del género se volverá una gran pieza de colección. Sin embargo, para aquellos que comienzan o, bien, prefieren otros estilos, **Hot Pursuit** no ofrece nada que los mantenga enganchados; en este aspecto falla la nueva entrega. Confiamos en que en EA sean conscientes de lo importante que es esta serie y que pronto nos sorprendan con una adaptación a la altura de la consola. Insistimos, **Hot Pursuit** no es malo, pero pudo ser mucho mejor.



RANKINGS

Master:
La primera vez que jugué esta serie en Wii sufrí una total decepción en el control; de verdad, no quedaban ganas ni de terminar la pista. En una palabra, era estresante intentar controlar el auto. Por fortuna, Electronic Arts ha aprendido de todo esto y no sólo ha mejorado en la implementación del Wiimote, sino que además ha agregado nuevas opciones de mandos para que nadie se quede fuera de esta nueva entrega. **Hot Pursuit** resulta divertido, pero eso sí, falla en dos aspectos: el gráfico, hay momentos en que los autos parecen de dos generaciones atrás; y la nula actividad *online*. Me resulta increíble que no la hayan implementado, sobre todo por el potencial de la consola.

Crow:
Los títulos de carreras ya no son tan frecuentes en Wii como hasta hace algunos años, y me encantaría que, aunque pocos, estos fueran de calidad, pero no siempre resulta así. En el caso de **Need for Speed Hot Persuit** siento que le faltó más desarrollo en el aspecto gráfico, pues el Wii puede dar mucha más calidad si se empeñan las compañías. Es decir, las texturas no son tan impresionantes como deberían, y eso le resta puntos en general, pues no luce tan impactante como nosotros quisiéramos. En cuanto a *gameplay*, no ha tenido tantos cambios respecto a las entregas anteriores. En conclusión, es un título meramente recreativo, pero que pudo haber dado muchísimo más.

Panteón:
He jugado títulos de carreras desde los tiempos del **Pole Position** (ya estoy viejo...) y la verdad, he disfrutado distintas franquicias, como **Crusin'**, **San Francisco Rush** y, por supuesto, **Mario Kart**, entre otras. Pero pocas logran plasmar la velocidad y emoción de las carreras clandestinas como **Need for Speed**. Ahora, tenemos una nueva entrega en la que se conjugan varios elementos clave que hicieron grande a la franquicia (incluyendo persecuciones donde tú eres el policía), así que no puedo dejar de recomendarlo para los amantes de la velocidad. Me agradó el realismo que le imprimieron a cada escenario (los juegos de carreras se distinguen por eso). Es excelente.

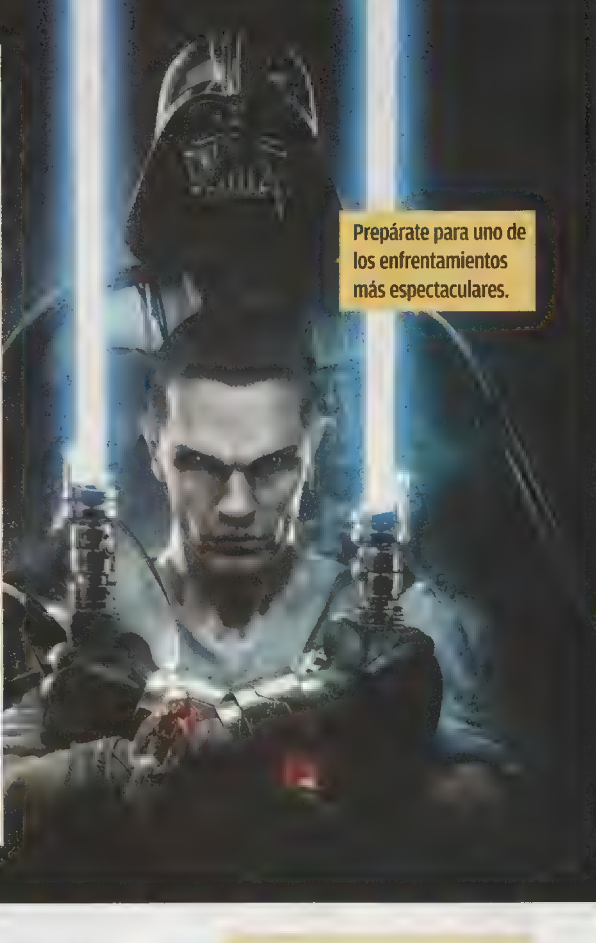
Star Wars: The Force Unleashed 2

El surgimiento del aprendiz Sith



Consumido por el Lado Oscuro, **Darth Vader**, el **Lord Sith** más temido en la saga de **Star Wars**, queda bajo el yugo de **El Emperador**, quien pretende obtener el dominio absoluto de los planetas y erradicar a todo aquel Jedi que haya sobrevivido a la Orden 66. Por otro lado, **Vader** decide tomar bajo su custodia a un pequeño en quien La Fuerza fluye de manera sorprendente, y lo convierte en su aprendiz secreto a espaldas de **El Emperador**. Así, el joven alumno emprende una lucha incansable contra los rebeldes mediante diversas órdenes que le da el mismo **Lord Sith** y que le sirven de entrenamiento mayor para su última misión... destruir a **El Emperador**.





Prepárate para uno de los enfrentamientos más espectaculares.

En esta ocasión, el personaje principal dejará su cualidad de aprendiz para convertirse en un verdadero guerrero de La Fuerza. Medirá sus poderes con toda clase de enemigos, inlcuyendo a **Darth Vader**.

La cruzada de **Starkiller** aún no termina

Ahora, en la secuela, La Fuerza vuelve a ser pieza fundamental de las hazañas del juego. **Starkiller** ha cumplido uno de sus objetivos más peligrosos en su primera aventura, pero ahora tiene más. Como sabrás, la historia se desarrolla entre **Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith** y **Star Wars: A New Hope**; se cubren, así, un sinnúmero de espacios que no se revelaron en la transición de las películas. Por supuesto, el mismo George Lucas (creador de la serie y del concepto en general) ha estado presente en el desarrollo para lograr que el juego sea lo más impactante posible y que ofrezca datos y elementos que nos hagan comprender mejor **Star Wars**.

La cruzada de **Starkiller** aún no está completa

La primera entrega de **The Force Unleashed** fue todo un éxito, pues además de adaptarse perfectamente al concepto del control de Wii, nos traía un amplio uso de los elementos de La Fuerza ya sea para atacar, defender o controlar objetos del escenario. Pero ahora las acciones están mejoradas notablemente para que la diversión y atracción hacia el corazón de la historia sean mayores. Los efectos visuales también se notan con mejores detalles, se logra una vista espectacular del universo **Star Wars**. Continuarás con el viaje de **Starkiller**, quien está a punto de cambiar a la galaxia y de expresar su poder a través de la liberación de La Fuerza; lo que dará forma a los acontecimientos clave que ocurrirían entre los episodios **III** y **IV** de las películas de **Star Wars**.

¿Sabías que...?

1.- La versión para Wii es la más atractiva en *gameplay* debido al uso del Wiimote y Nunchuk que, aunque no se cuenta con una respuesta 1:1 (por carecer de la compatibilidad del Wii MotionPlus), se juega bastante bien y posee una respuesta ágil y precisa a tus movimientos.

2.- La Orden 66 fue una medida de contingencia dictada por el Canciller **Palpatine** con la cual fueron entrenados los **Clone Troopers** de la Gran Armada de la República, así ellos podrían revelarse y atacar directamente a los Caballeros Jedi, si estos se volvían un peligro para la República.

3.- El nombre real de **Starkiller** es **Galen Marek**, y es hijo de un poderoso **Jedi** llamado **Kento Marek**, a quien **Darth Vader** venció en una batalla en **Kashyyyk** durante la gran purga de los Jedi.

Nintendo DS
[illegible]



JUGADORES 1-4





Compañía: **LucasArts** / Desarrollador: **LucasArts** / Categoría: **Acción**



GAMEPLAY 

GRÁFICOS 

SONIDO 

DIFICULTAD 

HISTORIA 

RANKING  7.5

Aplica los nuevos poderes de La Fuerza

The Force Unleashed 2 presenta arreglos en el *gameplay* para mejorar la precisión de los controles. Gracias a lo anterior será mucho más sencillo resolver los acertijos y te facilitará la ejecución de las nuevas virtudes de La Fuerza, como el uso de los poderes mentales para convertir a tus oponentes en marionetas que, incluso, se enfrenten a sus propios aliados, lo que aumentará tus oportunidades de combatir a ejércitos grandes. Éste es uno de los clásicos trucos **Jedi**; sin embargo, ahora lo podrás ver y hacer en forma grupal para obtener mejores beneficios. Otra de las principales cualidades es que atestiguarás la verdadera furia de La Fuerza, que será liberada por **Starkiller** y aumentará su poder de combate y la potencia de ataques, que no sólo serán capaces de hacer polvo (literalmente) a los Stormtroopers, sino que incluso pueden hacer tambalear al poderoso **Darth Vader**.



Como puedes ver, la calidad gráfica incrementó muchísimo en esta edición.







El poder del sable de luz

¿Qué sería de un juego de **Star Wars** sin un sable de luz? Controlar a las personas con los poderes de La Fuerza es intenso, pero no tanto como utilizar tu espada para enfrentar a los cientos de enemigos que encontrarás en cada esquina. Los clásicos sonidos al activar o desactivarlo, las chispas que surgen cuando se produce un choque de sables y la forma en que puedes utilizarla para aniquilar a enemigos a corta, mediana y larga distancia (al arrojarla como si fuera un bumerán), no debían quedar fuera del cuadro de acción, pues los nuevos combos que podrás realizar son espectaculares y muy útiles para derrotar a los colosales jefes de nivel que hallarás en tu camino.

En conclusión

The Force Unleashed 2 se presenta como un juego más maduro que su antecesor, en el que el entrenamiento del personaje principal ha completado y ahora se solidifica para liberar su potencial en contra de sus enemigos, o de todos aquellos quienes se interpongan en sus planes. Visualmente, es más estético que el anterior; es decir, las texturas -tanto de escenarios como de personajes- fueron suavizadas para que disfrutes aún más el juego. Por supuesto, el modo individual es la experiencia principal, pero no todo termina allí. En la edición para Wii tendrás la opción de retar a otros tres amigos para enfrentar uno de los mayores combates de La Fuerza; deberás utilizar las diversas habilidades y equipo que fuiste encontrando a lo largo de la campaña principal. Pero no creas que se trata de un *multiplayer* como en **GoldenEye**, por ejemplo, sino de un estilo de juego muy similar a lo visto en **Super Smash Bros.**: todo se desarrolla en un escenario definido, con plataformas y obstáculos en los que confrontarás a tus oponentes. Lo anterior incrementa la vida útil del juego, pues si ya completaste las misiones principales, siempre podrás recorrer los diferentes mapas mientras descubres quién de tus amigos tiene más "midiclorianos" corriendo por sus venas. Otra de las sorpresas es la entrada en escena de **Bobba Fett**, un poderoso cazarrecompensas que fue un clon de **Jango Fett**, a quien no se le impusieron las ordenes, sino que lo dejaron a su libre albedrío y a cargo de **Jango**.

RANKINGS

Master:

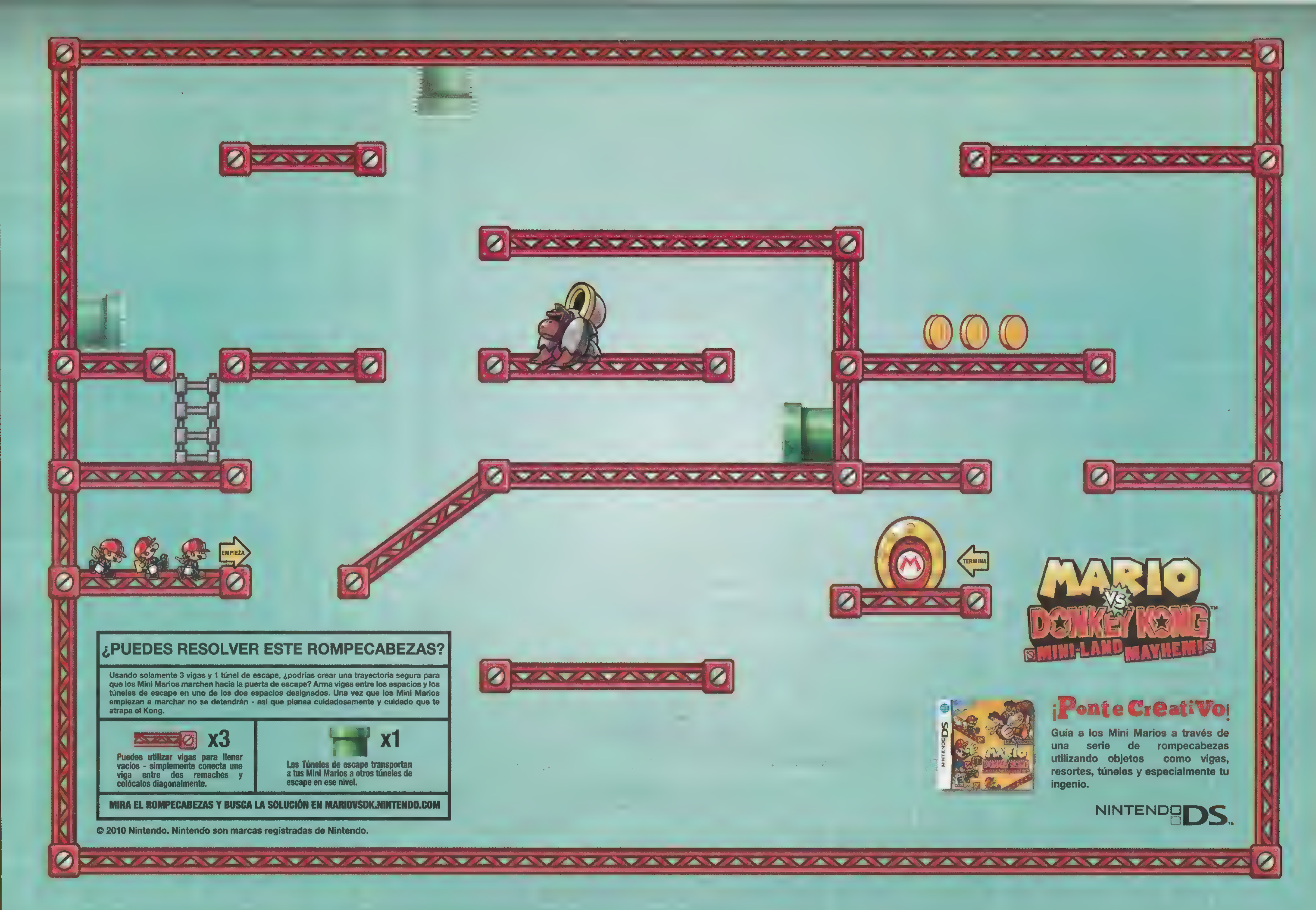
Cuando apareció el primer **The Force Unleashed**, pensé que ya habíamos visto el tope de esta franquicia, pero por fortuna me equivoqué. Esta segunda parte es aún mejor, no sólo en cuanto al *gameplay*, que es excelente, sino también en la historia, que es en verdad emocionante. No tengo que recomendarlo, es una compra obligada para los seguidores de las películas de **Star Wars**, al mismo tiempo que dejará con la boca abierta a los que deseen un buen título de acción. Espero que los desarrolladores sigan por este camino y pronto nos den otra sorpresa, ya que por lo que veo, en cuanto al argumento, esta serie tiene aún mucho para ofrecernos, lo cual es genial.

Crow:

Me agrada el concepto de **Star Wars The Force Unleashed**, sobre todo por la cantidad de acción que hay en cada uno de los niveles desde el primer juego y se consolida en esta secuela. Además, los poderes de La Fuerza han sido incrementados y variados, de tal forma que ahora tendrás más interactividad con esta habilidad de **Starkiller**. En cuanto la historia, es sólida y nos ayuda a entender un poco más qué ocurrió entre los años cuando **Darth Vader** se vistió con su armadura oscura por primera ocasión y el surgimiento de la nueva esperanza rebelde a través de la figura de **Luke Skywalker**. Sin lugar a dudas, es un título que recomiendo para los fans de **Star Wars**.

Panteón:

Los juegos de **Star Wars** son como los **Final Fantasy**, pues a pesar de que siguen sobreexprimiendo una franquicia a más no poder aprovechándose de la manía de los fans, son juegos de calidad que irónicamente no te defraudan al grado de arrepentirte de haberlos comprado. No importa si quieres cambiarte el apellido por **Kenobi**, o si buscas un buen título que te mantenga ocupado por un buen rato, **Star Wars: The Force Unleashed 2** es para ti. Por mi parte, sigo prefiriendo los juegos que se apegan más a la línea del tiempo original y no al universo expandido (o juegos alternos), ya que después no saben cómo extender la historia para hacer más dinero.


EMPIEZA
TERMINA
MARIO VS DONKEY KONG MINI-LAND MAYHEM!
¿PUEDES RESOLVER ESTE ROMPECABEZAS?
Usando solamente 3 vigas y 1 túnel de escape, ¿podrías crear una trayectoria segura para que los Mini Marios marchen hacia la puerta de escape? Arma vigas entre los espacios y los túneles de escape en uno de los dos espacios designados. Una vez que los Mini Marios empiezan a marchar no se detendrán - así que planea cuidadosamente y cuidado que te atrapa el Kong.
x3
Puedes utilizar vigas para llenar vacíos - simplemente conecta una viga entre dos remaches y colócalos diagonalmente.
x1
Los Túneles de escape transportan a tus Mini Marios a otros túneles de escape en ese nivel.
MIRA EL ROMPECABEZAS Y BUSCA LA SOLUCIÓN EN MARIOVSDK.NINTENDO.COM
© 2010 Nintendo. Nintendo son marcas registradas de Nintendo.
¡Ponte Creativo!
Guía a los Mini Marios a través de una serie de rompecabezas utilizando objetos como vigas, resortes, túneles y especialmente tu ingenio.
NINTENDO DS

WW

Elige luchador ¡y lánzate desde la tercera cuerda! Demuestra tu poderío dentro del cuadrilátero derrotando a tus oponentes.

Smackdown vs Raw 2011

Los juegos de lucha libre habían perdido cierto protagonismo en esta generación debido a que tardaron en ofrecer novedades tanto jugables como en la cantidad de opciones. Por fortuna, parece que THQ, compañía famosa por sus excelentes títulos de este peculiar deporte, ha logrado por fin encontrar la fórmula precisa para que todos los fans de este tipo de obra podamos disfrutar como nunca la emoción del encordado que, repetimos, llevaba mucho tiempo esperando ser testigo de enfrentamientos memorables.

El valor de los golpes

Para Nintendo 64 vimos verdaderas obras maestras, como títulos increíbles de lucha libre. Pero con la llegada del Nintendo GameCube y ahora el Wii, se fue perdiendo esa magia que los volvía indispensables en las retas. ¿Cuál era el problema?, [illegible] nos ofrecían gráficos y modelos exactos de los verdaderos luchadores e *intros* espectaculares para cada pelea. Sin embargo, el *gameplay* era complejo y cansado, tanto que las peleas parecían repeticiones; siempre los mismos movimientos. Sin duda, un gran tropiezo.

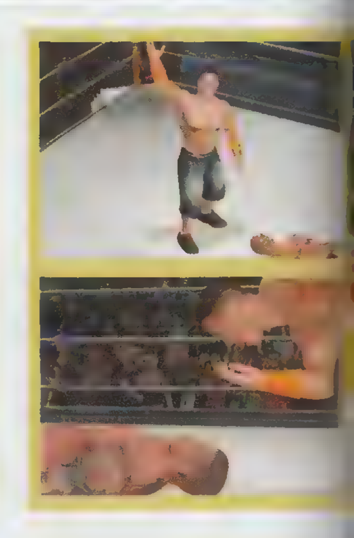
Ahora, con la experiencia suficiente en cuanto a entendimiento de *hardware*, THQ ha equilibrado el concepto y **WWE Smackdown vs Raw 2011** es una muestra clara. Es un título profundo sin llegar a ser tedioso, [illegible]

[illegible]

Sólo los mejores saldrán por la puerta grande... ¡de la jaula!

Además de las clásicas peleas amistosas o de campeonato, se han agregado varias modalidades que hacen de cada encuentro un auténtico festín de golpes, trampas y situaciones únicas que te harán morir de risa o, bien, sufrir por la derrota. Para empezar, se ha agregado la excelente opción de pelear en una jaula, que como debes saber es bastante popular por la emoción que genera ya que el ganador será quien logre salir primero del cuadrilátero. Pero no será sencillo debido a que para ello hay que dejar tirados antes a los rivales para que no nos estorben mientras escapamos.

Por otro lado, además de las habituales sillas para golpear a tus rivales, contarás con mesas y escaleras para causar más daño, ya sea que las uses para saltar, o bien, para impactarlas directamente en tus oponentes. Las posibilidades son demasiadas, sobre todo si hay más de un jugador en el ring; ya te tocará a ti descubrirlas. Aunque eso sí, también influirá la fortaleza de tu luchador para cada lance.



EVERYONE

E

CONTENT RATED BY ESRB

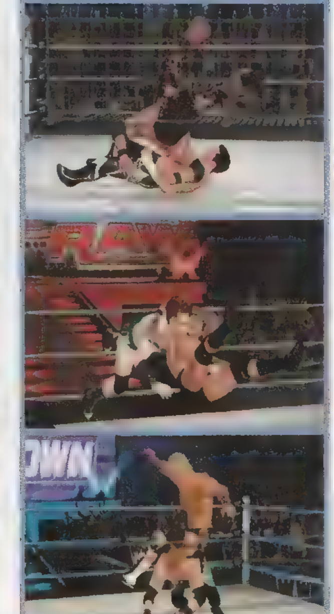
Violencia de fantasía, lenguaje moderado.

¿Sabías que...?

1. [illegible]

2. [illegible]

3. [illegible]



Humilla a tu oponente

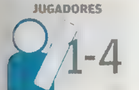
Los movimientos que podrás realizar son los mismos que se efectúan en los encordados reales.



Todo el realismo de la lucha estadounidense lo vivirás en este gran título.

Los movimientos de los personajes están perfectamente reproducidos, en ningún momento se ven acartonados; al contrario, la fluidez con la que ejecutan cada técnica es para aplaudir al desarrollador. Lo mismo ocurre con los valores de los elementos en pantalla, no verás las típicas escenas donde se mezclan los polígonos de los gladiadores.

JUGADORES





Compañía: **THQ** / Desarrollador: **THQ** / Categoría: **Pelea**

GAMEPLAY 

GRÁFICOS  

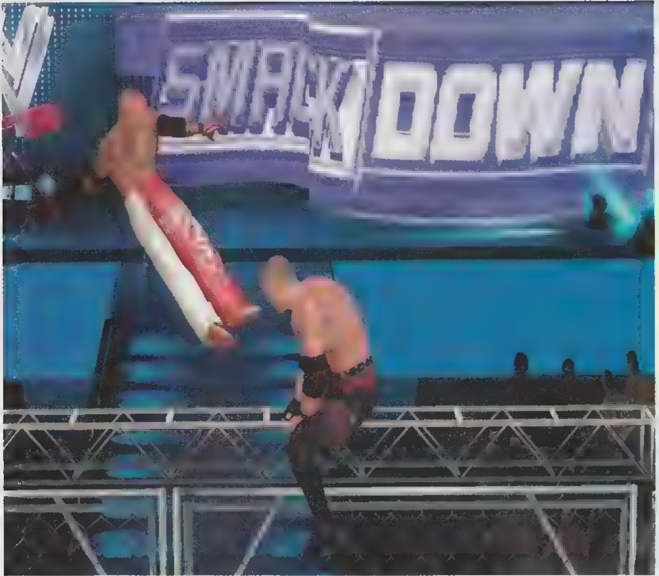
SONIDO 

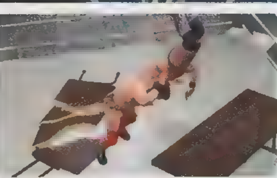
DIFICULTAD  

VARIEDAD 

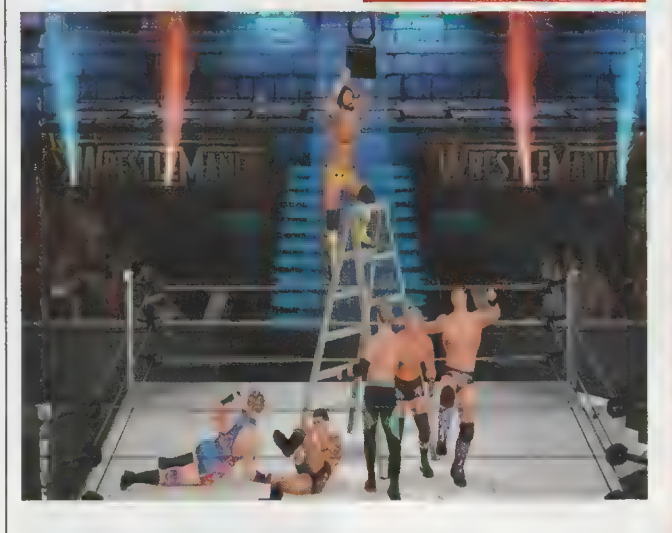
RANKING  

Como no podía ser de otra forma, las famosas divas también se han incluido en este juego. Podrás seleccionarlas para demostrar que el género femenino para nada es el sexo débil, o bien, para engalanar con su belleza las justas que dispútes. Portan los mismos atuendos que usan sus contrapartes de la vida real; el detalle fue cuidado al extremo.





Arrojar a tus oponentes contra objetos, como mesas, los dejará listos para que los venzas.

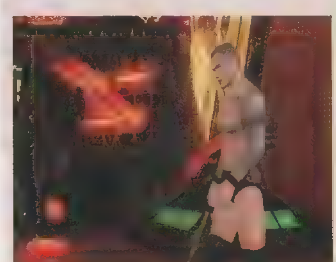


Vuela desde la tercera cuerda

Todo lo anterior hace de este título una opción fantástica, pero aún falta algo más: su modalidad de historia. No creas que se trata de pelear 12 combates hasta obtener el cinturón del campeonato y listo; no, han querido ofrecer más que eso. La verdadera esencia de este *show* es que podrás conocer la vida detrás del escenario, cómo viven los luchadores profesionales este deporte. No todo es música, luces y fama, detrás existe esfuerzo, problemas e incluso amenazas. Entrarás a la oficina de los administradores, revisarás los vestidores y recorrerás cada rincón de los recintos donde se realizan las peleas. Algo que se está volviendo costumbre es que los protagonistas tengan un teléfono celular para tener control de sus actividades, como el caso de **Harry Mansion**, en **Silent Hill**, o **James Bond** en **GoldenEye**. Pues bien, aquí también tendrás uno en el que no sólo almacenarás tus tonos mp3, sino que también te servirá para que tus compañeros te den consejos y tus enemigos te insulten... Bueno, es el riesgo de estar inmerso en la tecnología.

Pelera por tu honor en el cuadrilátero

Esta nueva entrega de **WWE Smackdown vs Raw 2011** es, sin duda, la mejor de la serie; ideal para comenzar a disfrutar de este género. La diversión está garantizada, sobre todo si juegas con tus amigos; no exageramos al decir que puedes disfrutarlo por horas sin aburrirte, ésa es su principal virtud. Contrario a lo que muchos pudieran pensar, no es un título que sólo vaya a gustar a los aficionados a la lucha libre, sino que encantará igual a expertos que a novatos; así que inicia el año añadiendo esta obra a tu colección.







RANKINGS

Master:
Había jugado anteriores entregas para Wii, y la verdad no terminaban por gustarme: los combates eran lentos, como si los luchadores pelearan en una gravedad aumentada; no se sentía libertad alguna. Pero todos estos problemas han sido corregidos, lo que hace de este juego de THQ el mejor del género en lo que va de la generación. Parece que una nueva época dorada de este estilo ha comenzado; confiemos en que así sea y que no sufra más, como lo había hecho hasta ahora. Siempre será preferible arriesgarse y tener algunos errores, que seguir la misma fórmula de toda la vida que puede llegar a cansar y a ocasionar que la innovación se vea borrada para siempre.

Crow:
Esta línea de videojuegos se ha mantenido congruente, sólo agregando nuevas opciones de juego y actualizando los datos por mínimos que sean sobre los luchadores. Luego de un rato puede ser cansado, pues requiere de muchos movimientos con el Wiimote pero, en definitiva, es una forma agradable de jugarlo que sale de lo común del control tradicional. Me gustó la variedad de movimientos que puedes realizar con cada gladiador y que agregaron luchas en jaula, con lo cual tendremos más variedad de batallas en el cuadrilátero. Siento que podrían mejorar un poco más el diseño y animación de los personajes, pues en ocasiones lucen un poco acartonados y robóticos.

Panteón:
Después de pasar cerca de mil horas-hombre frente al televisor editando hasta el más mínimo detalle de mi personaje en **SmackDown vs Raw 2010**, me di cuenta de que ya salió la siguiente edición y que todo mi trabajo fue en vano. Si tan sólo hubiera recordado qué es lo que pasa con los juegos de deportes... Siempre que traen una fecha puedes apostar el cabello a que el año entrante aparecerá una nueva versión con dos o tres extras y que hará obsoleto el videojuego anterior. Si no has comprado otro juego de la serie antes, lo recomiendo mucho; pero si ya tienes el anterior, mejor quédate con él, pues ten por seguro que te pasará lo mismo en 2012.

CEMENTERIO
de videojuegos

Por Panteón

¡Desenfunda!

Hola de nuevo, estimados colegas del control. Su amigo Panteón los saluda otra vez con el gusto de siempre, listo para comenzar un año más. Espero que los Reyes Magos les hayan traído todo lo que pidieron; por mi parte, no recibí nada... para variar. Agradezco a todos sus correos, que me hacen favor de mandar con sus dudas, peticiones, quejas, sugerencias y demás contenidos. Tengan por seguro que en este año estaré todavía más al pendiente para resolver sus preguntas y responderles, si no de manera directa, al menos por medio de nuestra revista. He recibido algunas dudas acerca de los juegos para el NES compatibles con el Zapper, así que les he preparado un artículo en el que veremos algunos de los mejores títulos en donde tu habilidad como pistolero será puesta a prueba.

El Zapper

Este fue uno de los primeros periféricos que vimos para los sistemas de Nintendo; es una pistola electrónica que fue lanzada en 1985, junto con el Nintendo Entertainment System. En Japón salió un año antes, pero allá se le conoció como Beam Gun, y tuvo un diseño diferente, más parecido a un revólver. Con la salida de la versión americana, se le dio un estilo más futurista con colores gris y gris oscuro, pero pronto fue cambiado a naranja debido a que las regulaciones de Estados Unidos requerían que todo juguete que pareciera una pistola fuera de colores distintos a los de un arma normal. Y sí, como lo estás pensando, los Zapper grises son más raros por esta razón.

¿Cómo funciona?

Muchos tienen la idea errónea de que el Zapper lanza una luz a la pantalla, que "golpea" el objeto en cuestión para que pueda considerarse como un impacto. La verdad es que cuando el gatillo de la pistola es presionado, el juego oscurece la pantalla entera por un cuadro; en el siguiente, el objetivo cambia a blanco mientras todo permanece negro. Así, el Zapper detecta el cambio y la posición en donde el objetivo estaba cuando fue presionado el gatillo, y registra el impacto. En el cuadro siguiente, todo vuelve a la normalidad y el juego continúa. Este proceso es casi imperceptible para el ojo humano, pues nosotros solamente vemos un flashazo en pantalla.

Duck Hunt

Un clásico inolvidable

Casi podríamos decir que es imposible que quien jugó el NES en su momento no lo haya conocido, pues venía en casi todos los paquetes de este sistema; comúnmente, en el mismo cartucho que **Super Mario Bros.** y a veces, con **World Class Track Meet**, aunque también podía conseguirse de forma separada. El concepto es sumamente básico y, por ende, divertido y apto para todas las edades. Tu misión es simple: andas de cacería y debes disparar a los patos que tu fiel -y burlón perro- hace volar cuando salta detrás de los arbustos; si alguno se te va, se ríe de ti.

El juego incluye tres modos en donde puedes poner a prueba tu habilidad:

- One Duck: cada *round*, diez patos (uno por turno) van volando por la pantalla por un tiempo limitado para que puedas dispararles. Si fallas tres veces (o te tardas demasiado), el pato escapará y el perro se burlará de ti.
- Two Ducks: Este modo es idéntico al anterior, pero ahora aparecerán dos patos al mismo tiempo, lo que deja un margen de error de un disparo.
- Clay Shooting: En cada *round*, diez discos de arcilla son lanzados por pares a gran velocidad hacia el horizonte. Éste es el modo más difícil de todos, pues conforme se van alejando, es más complicado atinarles (mientras más lejos, más puntos obtendrás).



El famoso y odiado perro burlón.

¡Qué dulce es la venganza!

Duck Hunt fue trasladado a las Arcadias como parte de le serie **Vs. System** de Nintendo, y también se incluía en las consolas conocidas como PlayChoice-10. Curiosamente, la versión de **Vs. Duck Hunt** tenía un modo de *bonus* en donde era posible disparar al molesto perro burlón, para regocijo de los jugadores.

Tal vez no lo sepas, pero si conectas un control tradicional en tu NES mientras juegas **Duck Hunt**, al seleccionar el modo de un solo pato puedes controlar el movimiento del ave, para hacerlo más difícil a quien tiene el Zapper. Esta modalidad sirve para jugar dobles y ver quién logra hacer que más patos escapen.

Wild Gunman

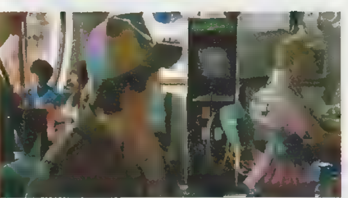
Un viaje al pasado...

Posiblemente, conozcas este juego en donde debes vencer a varios pistoleros en duelos al estilo del Viejo Oeste, pero no todos saben que tiene más historia de la que se imaginan. La versión original de **Wild Gunman** fue lanzada como un juego electromecánico de Arcadia en 1974. Este consistía en una pistola de luz conectada a una pantalla de proyección en donde aparecía un pistolero; cuando sus ojos brillaban, era la señal para desenfundar y disparar. Si eras lo suficientemente veloz, la proyección cambiaba al bandido cayendo de espaldas; de lo contrario, se mostraba al oponente disparar y escuchabas la típica marcha fúnebre de Chopin, que indicaba que habías sido eliminado de un balazo.

Posteriormente, una segunda versión de **Wild Gunman** fue lanzada al mercado, esta vez como una figura de un pistolero de plástico montado en un mecanismo que recibió el nombre de **Custom Gunman**, el cual no variaba mucho en cuanto a concepto, pero ahora el objetivo era dar en un punto específico antes de que la figura te "disparara". Un homenaje de esta versión puede verse como uno de los microjuegos del título de Game Boy Advance, **WarioWare, Inc.: Mega Microgame$!**

Así es, ese chavito de rojo es **Frodo Baggins**; y la máquina que juega **Marty**, una PlayChoice-10 alterada con **Wild Gunman.**







© Universal Pictures

"¿Tienes que usar las manos? Eso es para bebés, ¿no crees?"

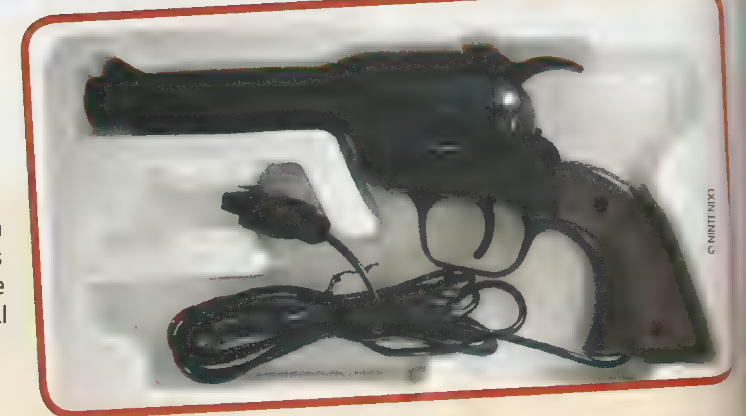
Wild Gunman al cine

Ésta es una curiosa historia que no todos saben (y que en lo personal me causa mucha risa) acerca de este juego. En la película **Back to the Future Part II**, protagonizada por Michael J. Fox, cuando el personaje **Marty McFly** se encuentra en el futuro, entra a un café nostálgico en donde tienen una Arcadia de **Wild Gunman**, que prenden un par de niños. **Marty** -haciendo gala de egocentrismo-, dispara a los cuatro pistoleros con una pistola de luz similar a la versión japonesa del Zapper (esto es porque es una máquina **PlayChoice-10** en donde sí se incluye este juego). Los niños se burlan diciendo que si tienes que usar las manos, es como si fuera un juego para bebés. Lo curioso es que hay varios detalles que hacen hilarante toda la secuencia:

- No existió una versión de Arcadia de **Wild Gunman**; la máquina fue "creada" para la película y, por ende, tiene varios errores y diferencias.
- Salen cuatro pistoleros, en lugar del máximo de dos.
- Las imágenes fueron creadas para la película, y curiosamente se ven mejor sus contrapartes en 8 bits.
- **Marty** nunca echa una moneda a la Arcadia.
- El niño que le pregunta si tiene que usar las manos es Elijah Wood, quien después hiciera el papel de **Frodo**, el hobbit miedoso de **The Lord of the Rings.**

Pistoleros de 8 bits

Wild Gunman fue trasladado al Famicom y, posteriormente, al NES en la mejor de todas sus versiones en 1984 y 1985, respectivamente. Como te comenté anteriormente, la versión japonesa podía ser adquirida con una pistola de luz modelada como revólver Colt, muy al estilo del Viejo Oeste, para dar un toque más personalizado a la experiencia. Como un fan de los pistoleros, en lo personal me hubiera gustado mucho que este modelo hubiera estado disponible para el mercado occidental también, pero bueno, no se puede tener todo en la vida.



© NINTENDO

Hogan´s Alley



© NINTENDO

La práctica hace al maestro

Hogan's Alley es otro famoso juego que fue de los primeros compatibles con el Zapper. Apareció en 1984, y era sumamente divertido aunque no incluía una historia u objetivo principal más que mejorar tu puntería con la pistola. No obstante, fue muy bien recibido por los jugadores de la época, y hasta la fecha quien lo tiene en su colección, como yo, lo jugamos con el mismo gusto por su genial y sencillo -pero divertido- *gameplay*.

¿El callejón de Hogan?

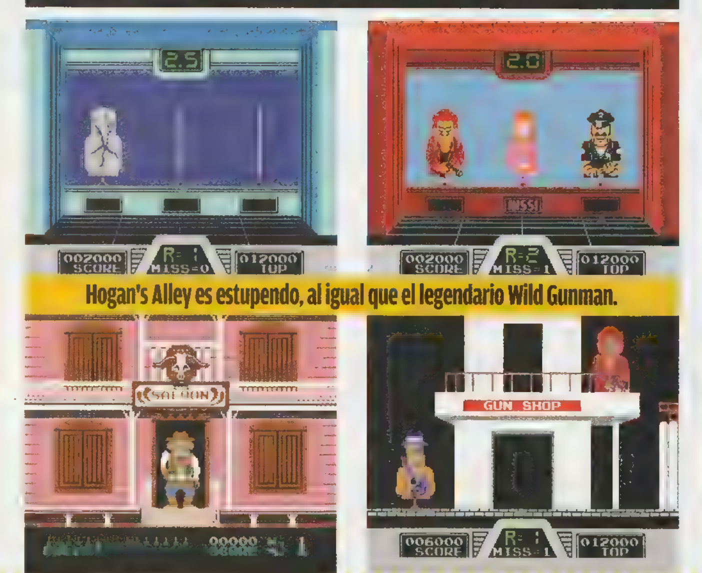
La pregunta más común de este juego es por qué se llama así. En lo primero que pensé cuando lo escuché nombrar fue en que se trataba de un juego relacionado con **Hulk Hogan,** el luchador de la WWF (no se rían, todos fuimos inocentes alguna vez). Pero al jugarlo me di cuenta de que no tenía nada que ver con el bigotón que se rompe la camisa cada que puede. Para no dar más rodeos, les diré a qué se refiere. "Hogan's Alley" es un campo de entrenamiento del FBI en donde se prepara a los nuevos reclutas; se les van mostrando personas de cartón, tanto civiles inocentes como maleantes, a las cuales deben dispararles, respetando a la gente normal y eliminando a los malhechores. De ahí que este juego se llame así, ¿ah, verdad?

Estos juegos son en verdad muy buenos. Sé que no son como un **Link's Crossbow Training**, pero siguen siendo geniales hasta hoy.

Tres modos de juego

En su contraparte de NES se trató de recrear la misma experiencia de los nuevos policías aprovechando la jugabilidad que se tiene con ayuda del Zapper. Presenta tres modos en donde debes apuntar bien, tener buenos reflejos y divertirte acabando con los criminales de cartón.

- Hogan´s Alley A: Éste es el modo más simple, pues sólo debes esperar a que tres cartones sean puestos en posición para que les dispares e ir haciendo puntos. Los maleantes con armas tienen que ser neutralizados, mientras que los policías y civiles no deben recibir balazo alguno.
- Hogan´s Alley B: Aquí las cosas son un poquito más variables, pues vas avanzando por una réplica de un pueblo en donde irán apareciendo varios objetivos. Tu misión es limpiar de bandidos el pueblo mientras perdonas a los inocentes, e ir avanzando en cada escenario haciendo la mayor puntuación posible.
- Trick Shot: Este modo de *bonus* consiste en disparar a las latas que te van lanzando de manera que las hagas rebotar hasta los espacios en donde obtendrás puntos.



Hogan's Alley es estupendo, al igual que el legendario Wild Gunman.

Curiosidad extra

Algunos de los elementos de **Hogan's Alley** aparecen como un microjuego en el título **WarioWare: Touched!**, de NDS. Adicionalmente, puedes conseguir en este mismo juego el *soundtrack* de **Hogan's Alley** para que lo escuches y disfrutes de manera directa.



Este modo es en verdad divertido.

Tres clásicos recomendables

Son muchos los juegos que fueron compatibles con el genial Zapper, pero quise hablarles de los que más me han preguntado, y que son los clásicos representativos del género. Como serán de famosos e icónicos, que en el tiempo de los cartuchos piratas que contenían varios juegos en uno, el de los más conocidos tenía **Duck Hunt, Wild Gunman, Hogan's Alley** y (todavía no encuentro el porqué) **Super Dimension Fortress Macross**, el primer juego basado en la serie japonesa **Macross**, que nunca tuvo lanzamiento en América. Recuerden que pueden enviarme sus dudas, comentarios, anécdotas y todo lo que gusten a: pastrana@clubnintendomx.com. Espero que les haya agradado este nuevo par al Comentario.

¡Hasta la próxima!

Uno con el control

Por Juan Carlos García "Master"

En un abrir y cerrar de ojos ya estamos en 2011, un año que pinta para brindarnos varios juegazos y sorpresas por parte de Nintendo. Por lo pronto, en esta ocasión les he preparado algunos consejos de uno de los títulos más esperados del año pasado, que seguramente muchos recibieron esta Navidad (si no fue así, ¡aún tienen oportunidad en día de Reyes!). Nos referimos a **GoldenEye 007** de Activision, una auténtica obra de arte que renueva el clásico de Nintendo 64 y, de paso, cumple uno de nuestros más grandes sueños: jugar en línea. Sobre esta modalidad, precisamente, te hablaré.

Si eres de los que cada fin de semana se desvelaba jugando Nintendo 64 con los amigos... Prepárate, esos tiempos estarán de regreso gracias a esta gran traslación que te dejará helado desde el inicio.

Un agente secreto siempre está preparado para todo

En el modo de historia todos jugamos un poco al estilo **Rambo**, es decir, corremos hacia los enemigos sin esquivar los disparos, simplemente dejamos presionado el gatillo de nuestra arma y con eso estamos del otro lado. Pues bien, si piensas hacer lo mismo cuando juegues en *multiplayer*, ya sea local o en línea, no vas a sobrevivir más de 30 segundos. En estas opciones debes pensar también en cubrirte y escapar cuando sea necesario; recuerda que tus oponentes no se van a tocar el corazón para terminar contigo.

Primero que nada, analicemos las armas. Cuando juegas contra más personas, resulta muy complicado que se den enfrentamientos a menos de un metro de distancia, por lo que te recomiendo que no utilices armas de corto alcance, como la Drumhead, ya que aunque causa gran daño, tienes que estar prácticamente pegado al rival. Esto, sumado a su largo tiempo de respuesta, te convierte en un blanco fácil; otras pistolas ofrecen mejores resultados.

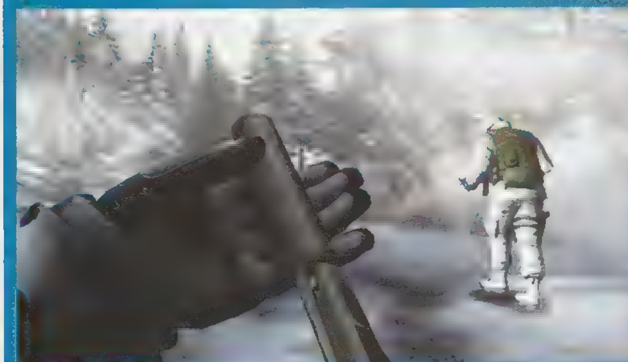
Te recomiendo llevar un arma de largo alcance y con buen poder, como la AK-47; en su defecto, la Sigmus, ambas son excelentes para comenzar. Ahora bien, no olvides que las pistolas, aunque pequeñas, te pueden sacar de muchas dificultades, como la P99, que gracias a sus disparos rápidos te permite responder en caso de que te quedes sin municiones o necesites correr. Pero, claro, úsala sólo como emergencia; nunca intentes enfrentar a tus rivales con ella como primera opción. Si por azares del estino te encuentras con más de una persona en la misma habitación y tu minución se acaba, no pierdas tiempo recargando, mejor agita el Wiimote para dar un golpe. Con esto, ahorras algunos disparos; además, es bastante sorpresivo, al grado de que casi no se ve en los combates, por lo que sabiéndolo aprovechar es una buena manera de obtener puntos.



[illegible]



[illegible]



Como buen agente secreto, el factor sorpresa debe ser parte fundamental de tus acciones.

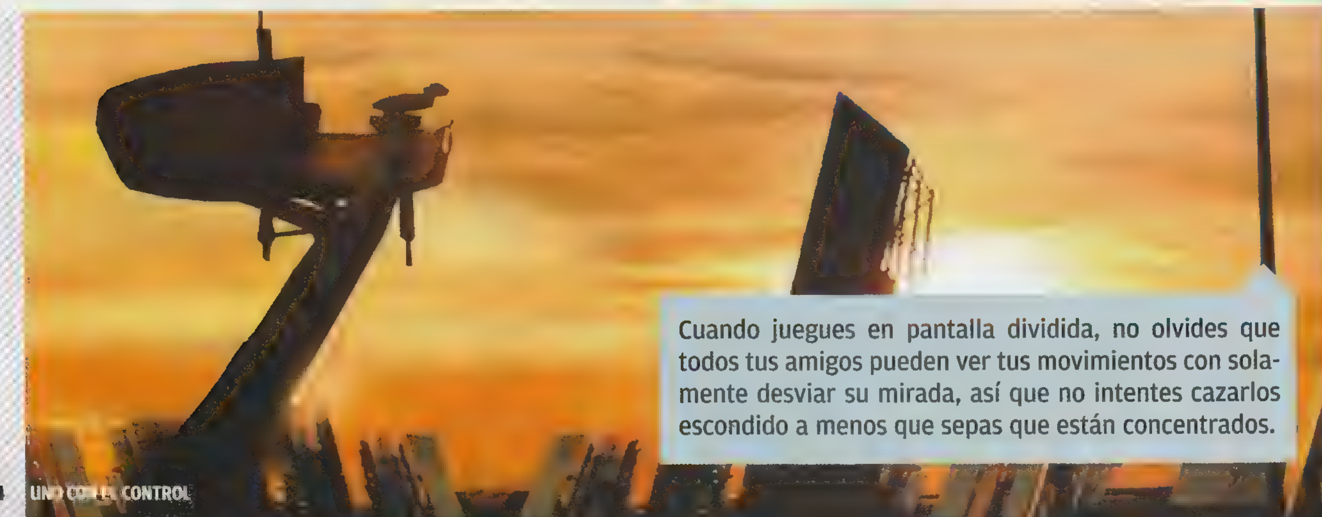




Cuando estés rodeado, dispara sin pensarlo.



Un solo disparo puede marcar diferencia.



Cuando juegues en pantalla dividida, no olvides que todos tus amigos pueden ver tus movimientos con solamente desviar su mirada, así que no intentes cazarlos escondido a menos que sepas que están concentrados.



Detrás de la barrera es mejor

Como te comenté al inicio, el error que puedes cometer es salir a campo abierto disparando tu arma; quizá logres encargarte de un par de oponentes, pero quedas totalmente expuesto, como si corrieras con un letrero que dice "dispárame". Siempre, y esto es una regla de oro, debes buscar algún elemento, ya sea un muro, barricada, plantas, cajas o estructuras, que te permitan ocultarte. Esto por dos motivos: el primero es simple y lógico, buscar protección ante los disparos... Pero ¿en el caso de la hierbas? Pues bien, éstas te sirven como camuflaje, para acercarte lentamente (siempre agachado) y poner fuera de combate a tus adversarios, sin dificultades.

Muchas veces, cuando se juega en equipo, sólo decimos "ten cuidado", no hay ninguna estrategia y todo termina siendo un auténtico caos. Para evitar esto, te voy a dar una táctica con la que tendrás gran ventaja. Que uno de tus compañeros salga a caminar por un pasillo solitario; tus rivales lo van a seguir. En ese momento el resto del equipo, desde puntos estratégicos, debe disparar sin pensarlo dos veces hasta terminar con los adversarios; en pocas palabras, habrán utilizado al primer jugador como señuelo.

Cuando se es nuevo en estos juegos, lo único que hacemos es disparar a todo lo que se mueve, sin hacer el mayor esfuerzo para que las balas acierten; esto es un problema grave. Para que no te pase, en cuanto veas un enemigo, ubícalo con el puntero e inmediatamente presiona Z en el Nunchuk. De este modo, lo vas a enfocar y la mira se mantendrá fija unos segundos; tiempo suficiente para que lo saques del juego. Lo anterior te será de mucha ayuda en el modo Golden Gun, donde con un solo disparo es posible terminar la partida.

Una de las jugadas clásicas del primer **GoldenEye** que se puede utilizar también en esta nueva versión es colocar una o varias minas de proximidad a la entrada de un cuarto o pasillo. El chiste es que tengas espacio para moverte, pero que parezca que estás acorralado (de preferencia que haya al menos una caja para cubrirte; de lo contrario, los *snipers* serán un problema). Así, cuando un enemigo quiera entrar pensando que eres un punto más en su marcador, se llevará una sorpresa.

Aunque se menciona mucho el control clásico para jugar **GoldenEye 007**, considero que la mejor opción para disfrutarlo es sin duda por medio del Wiimote y el Nunchuk, ya que gracias al puntero en pantalla es más fácil acercar ciertos objetivos. Además, la precisión jamás será la misma que empleando el *Stick*; con este último, un toque de más y pondremos las balas por encima de los rivales, alertándolos de nuestra presencia, que es lo último que queremos en las partidas.



No explores zonas al aire libre solo.

[illegible]

Con este tipo de armas puedes encargarte de muchos enemigos en pocos segundos.

Que tu ley se escuche por todo el mundo

Espero que estos consejos básicos te sean de ayuda para que tus primeras retas en línea no sean una pesadilla. Recuerda que lo importante no es ganar cada encuentro, sino concentrarte en aprender los niveles iniciales y comprender cada arma. De esta manera, tu ubicación en la lista de participantes subirá poco a poco debido a tu experiencia y no a la suerte o a la trampa, que ya me ha tocado padecer en algunos enfrentamientos. Si tienes alguna nueva jugada o técnica que desees compartir, envíamela a mi correo electrónico, junto con tus quejas y sugerencias: juang@clubnintendomx.com. Les deseo un gran inicio de año y espero que se hayan portado bien para que los Reyes les traigan lo que pidieron. Nos leemos en el siguiente número.

UN VISTAZO A JAPÓN



Varias son las series de animación que han tenido éxito en todo el mundo, pero quizá las que comenzaron el *boom* en México y América Latina fueron **Dragon Ball** y **Saint Seiya** (que conocimos como **Caballeros del Zodiaco**). Precisamente, a esta última le dedicaremos la sección este mes, para recordar las valiosas lecciones que nos brindó o, bien, para que la conozcas, en caso de que no hayas tenido la fortuna de verla. Así que, sin más, coloquémonos la armadura de nuestro signo zodiacal y que comience la batalla por liberar el cosmo al infinito y despertar el séptimo sentido.

Saint Seiya

Un recorrido por Las Doce Casas

Tanto el manga como el anime de esta gran serie aparecieron en 1986, creados por Masami Kurumada. Sobra decir que el impacto que causaron fue enorme en Japón; se dejaban de lado las historias superfluas para ofrecer una trama verdaderamente inteligente, llena de detalles mitológicos, lo que provocaba que quedaras enganchado con tan sólo ver un episodio. En nuestro país se comenzó a transmitir a principios de los años noventa, con excelentes resultados a pesar del pésimo horario matutino que tenía los sábados.

La historia principal nos coloca en una realidad alternativa, en la que el mundo es protegido del mal por modernos caballeros atenienses, de los cuales resaltan **Seiya**, Caballero de **Pegaso**; **Shun**, de **Andrómeda**; **Shiru**, de **Dragón**; **Yoga**, Caballero del **Cisne**, y el poderoso **Ikki**, hermano mayor de **Shun** y Caballero del **Fénix**. Todos ellos son guardianes de bronce, pero existen Caballeros de mayor rango, como plata y oro, pero gracias a la determinación y coraje de los primeros, en ocasiones superan obstáculos más poderosos que los otros.

Su deber principal, además de proteger la Tierra, es permanecer siempre al lado de **Athena**, quien ha resucitado en la persona de **Saori Kido**. Pero como es de esperarse, no todo es perfecto, y **Athena** en innumerables ocasiones corre peligro debido a la aparición de diferentes entidades malignas, dioses que desean terminar con la raza humana, como **Poseidón**, por mencionar alguno.

Cuando se adaptó al anime, esta historia comenzaba a escribir su nombre en las páginas doradas de este entretenimiento. Fue de las primeras series que terminó con los límites de su país y deslumbró al mundo.

Los guardianes del universo...

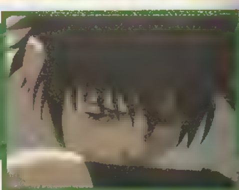
El anime se dividía en cuatro partes principales, **Torneo Galáctico**, **Las Doce Casas**, **Asgard** y **Poseidón**. En cada etapa, los **Caballeros del Zodiaco** debían superar a retos desconocidos, en los que sus grandes batallas nos dejaban claro el valor que tiene la amistad en el desarrollo de las personas. Probablemente, no igualaban en fuerza a sus oponentes de manera individual, pero luchando juntos, sin rendirse, siempre salían adelante.

Al llegar el cambio de **Las Doce Casas** a la saga de **Asgard**, los Caballeros reciben nuevas armaduras, en las que se sustituía el casco que los protegía por unos más pequeños y estéticos, siguiendo los pasos de la armadura de Sagitario, la cual a lo largo de la serie recibió bastantes cambios.



El poder de todo Caballero no reside en la armadura que porte, sino en su corazón.

En **Lost Canvas**, para no afectar el estilo que se había utilizado en las sagas anteriores, se mantuvo el mismo diseño, situación que gustó a los fans debido a que no se veían muchos cambios. De hecho, **Alone** es muy parecido a **Seiya**, lo cual permite que te identifiques con el personaje desde el primer capítulo, aunque para algunas personas esto sólo demostró la falta de compromiso con el proyecto.







La confrontación contra **Poseidón** marcaba el final del anime... mas no de la historia, ya que aún quedaba una parte que se mantenía exclusiva del manga: la famosa y polémica **Saga de Hades.** Era indescriptible el revuelo que causó este fragmento de la trama, pues no se tenían intenciones de adaptarlo al anime. Y por si esto fuera poco, el manga no salía de Japón, lo que tuvo por más de una década inconsolables a los seguidores de **Seiya**, hasta que Toei Animation hizo realidad su sueño llevando la **Saga de Hades** a la pantalla chica.

El único problema fue que los 31 episodios que conformaron esta etapa tardaron años en salir. No, no estamos exagerando; literalmente, pasaron incluso hasta dos años entre capítulo y capítulo, los cuales terminaron en agosto de 2008. Debemos decir que el tiempo de espera valió la pena, pues ha sido una de las sagas más emocionantes, donde se nos explica lo ocurrido en las Guerras Santas contra **Hades** y sus diferentes resurrecciones, de las que por cierto forma parte **Shun...** Así es, el Caballero de Andrómeda es quien da vida al rey del inframundo.

De 1987 a 2004 se han estrenado cinco cintas basadas en estos personajes, (incluso algunas se exhibieron en los cines de México), todas con tramas muy distintas a las vistas en manga o anime. Incluso, la última, titulada **Tenkai Hen Josou** o **Saga del Cielo**, ha causado cierta confusión en la línea temporal. Tan es así, que ya no se ha hablado de ella; tal vez el proyecto quede inconcluso.

Parte de lo más emocionante de esta serie era ver a los Caballeros realizando coreografías en las que representaban la constelación a la que pertenecían antes de conectar su ataque especial. Las más espectaculares eran las de Seiya y Yoga.

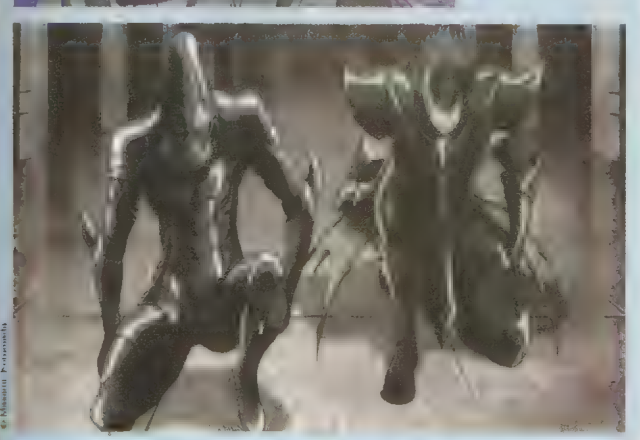


Con la aparición de **Hades** quedan cubiertas varias dudas que se presentaban en el desarrollo de esta serie. También se cumplió con los fans en ciertos "caprichos", como era ver pelear al maestro de **Shiru** que, además de todo, es uno de los personajes más poderosos de la saga.

Todo pasado guarda sus secretos

Al terminar **Hades** se pensó que ya no habría más **Saint Seiya**, pero estábamos en un error, ya que durante 2006 se estrenó en Japón la serie **Saint Seiya: The Lost Canvas.** Esta nos muestra lo que ocurrió 200 años atrás, en una de las Guerras Santas donde los protagonistas son **Alone** y **Tenma**, dos pequeños niños que luego de mucho entrenamiento se convierten en Caballeros, aunque con destinos distintos.

Tenma sería el Caballero de Pegaso, que lucharía por la justicia, mientras que **Alone** es ni más ni menos que la reencarnación de **Hades**; de modo que ahora, por causas ajenas a ellos, deben combatir entre sí. Esta serie ha recibido algunas críticas respecto del ritmo en el que se desenvuelve. Para muchas personas es demasiado lento, y para otras es ideal para comprender bien todos los hechos. Esperamos que pronto llegue a América, para comprobar por nosotros mismos cuál bando tiene la razón. También porque resultaría el complemento perfecto para comprender lo ocurrido antes de **Seiya**.



¡Haz arder tu cosmos!

Ojalá que les haya gustado el tema de este mes. **Saint Seiya** es una de esas series que trascienden en el tiempo, que nos enseñan los matices que puede tomar la vida y lo importante que es trabajar en equipo, confiar en otras personas para lograr un objetivo común. En lo anterior radica su principal virtud, por eso se puede colocar dentro de las diez mejores animaciones de todos los tiempos. Recuerda que puedes enviarnos tus sugerencias, críticas y comentarios al correo electrónico de la revista. Que 2011 inicie de maravilla para todos.

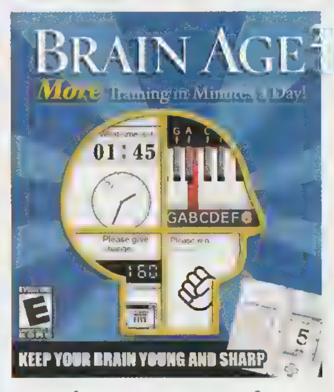


Saint Seiya siempre será la obra cumbre de Kurumada. Sin embargo, no ha sido su único trabajo, ya que también participó en **Bt´X**, gran serie que nos mostraba un futuro apocalíptico en el que las máquinas tienen control total sobre la Tierra, y un grupo de rebeldes a bordo de unidades llamadas Betas deben poner fin a ese imperio. El personaje principal es **Marlon de Quevedo**, quien utiliza un guante de metal para defenderse.

Juegos mentales

Cuando la fuerza bruta falla...

Bien sabemos que los geniales videojuegos ayudan a mejorar nuestra capacidad deductiva, nuestra memoria y tener reflejos más desarrollados. Pero no siempre la gente se detiene a pensar en esto cuando ven a **Scorpion** incinerar a sus enemigos con fuego del infierno, ¿verdad? Al igual que es saludable que combines los pasatiempos con el ejercicio físico, siempre es bueno jugar un par de títulos en donde tus neuronas trabajen un poco más, para que ejercites tu cerebro y tengas un mejor desempeño en todas tus otras actividades. Por esta razón, vamos a recomendarte algunos títulos que pueden ayudarte a tener una mente más sana y activa; además, puedes compartirlos con tus papás o conocidos, para que vean que no todo son *Hadokens* ni violencia en pixeles o polígonos.



Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day!

Éste es el primero de la serie que fue lanzado al mercado como una divertida propuesta para que ejercitemos nuestros cerebros con tan sólo un par de minutos diariamente. El concepto es por demás excelente, tienes que resolver varios minijuegos, retos y acertijos, que estimularán tus neuronas casi sin que lo notes. Muchas secuelas han aparecido desde su lanzamiento, todas con estupendas opciones y modos. Incluye el genial **Sudoku**, que te hará pasar ratos muy entretenidos. ¿Creías que las matemáticas no podían ser divertidas? ¡Piensa otra vez!

Lemmings

A pesar de que este tipo de juegos ha tenido poco auge últimamente, muchos los seguimos disfrutando como si hubieran salido ayer. La temática es simple: tu misión es llevar a los inocentes y poco inteligentes **Lemmings** hasta la salida utilizando todo tipo de habilidades específicas. El problema es que el camino está lleno de peligros que no perdonan errores, así que tendrás que pensar muy bien tus movimientos para llevar sanos y salvos a los pequeños seres hasta el final.



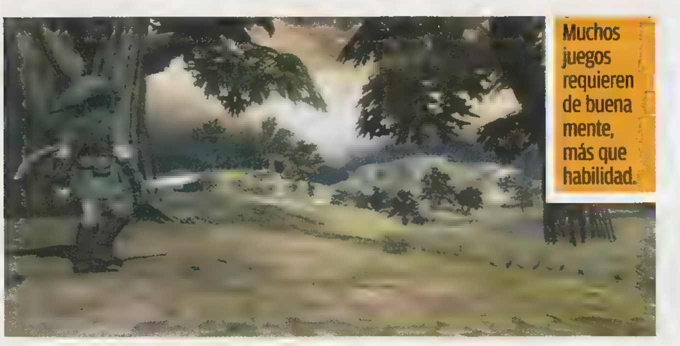
Un gran clásico que te pone a pensar.



The Legend of Zelda

Sí, leíste bien, sabemos que podrías pensar que en esta lista sólo habría números y operaciones matemáticas, ¿verdad? Pues no es así, algunas series como ésta incluyen diversos retos que te ponen a pensar bastante, en lugar de pedirte pura habilidad con el control. En todas las entregas de la franquicia es necesario que sepas usar los distintos elementos y accesorios que tienes disponibles, para resolver cada acertijo. Así que aunque algunos lo duden, los **Zeldas** ayudan a tu cerebro a estar en forma.

Los videojuegos ejercitan tu mente, pero debes combinarlos con ejercicio físico.



Muchos juegos requieren de buena mente, más que habilidad.

Toki Tori

Genial título y sumamente recomendable, que puedes descargar para tu Wii por tan sólo 1,000 Wii Points. Tu misión es ayudar al pequeño pollito a conseguir todos los huevos que se encuentran esparcidos en cada uno de los escenarios del juego. Para conseguirlo, debes usar los poderes que te dan para sortear obstáculos y evadir enemigos en cada nivel. Aunque suene muy sencillo, es común atorarse en ciertas etapas por su complejidad, por lo cual deberás volver a empezar e intentar una estrategia nueva. ¡No cabe duda de que tu cerebro trabajará a mil por hora con este juego!



No existe alguien que no lo haya jugado.

Tetris

Muchos creen que para ser un campeón en **Tetris** es necesario tener unos dedos y reflejos ágiles como **Jedi**, pero se equivocan. Al igual que en este titán de los *puzzles*, en todos los títulos de este género se debe tener gran agilidad mental, pues eso te permitirá pensar de manera anticipada cómo vas a acomodar cada una de las piezas de manera efectiva. Lograr cadenas y jugadas dobles requiere más rapidez mental que manual.



¡*Replay Value* al máximo con **Picross**!

Picross

Aquí tenemos otra de las series que se distinguen por su genialidad en concepto. Ya sea en su forma original o en la última entrega en 3D, la deducción será tu arma principal para resolver cada uno de los rompecabezas de este juego, pues tendrás que fijarte bien en los números y concluir en dónde va cada cuadrito (o cubo), para que la figura final quede al descubierto. Este no es un juego para un fin de semana, los retos son virtualmente interminables, más al crear tus propios *puzzles* y compartirlos con los demás jugadores alrededor del mundo.

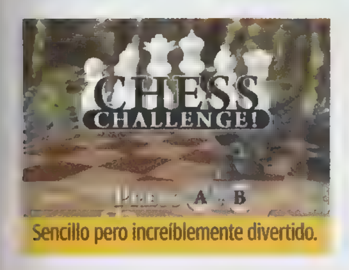
Rubik's Puzzle Galaxy: Rush

Creado por el profesor húngaro Erno Rubik, el Cubo de Rubik fue uno de los más populares juguetes de la década de 1980, y hasta la fecha se sigue jugando con entusiasmo en todo el mundo gracias a su genialidad matemática y geométrica. Hay quien no lo puede resolver en toda su vida, otros logran hacerlo en tiempos relativamente rápidos, pero los entusiastas del cubo logran hacerlo en cuestión de segundos. Si quieres conocerlo de una manera más contemporánea, checa esta opción para WiiWare en donde podrás divertirte con un cubo virtual, al igual que otros retos similares.

Sudoku Challenge!

Otro de los *puzzles* que han ganado una popularidad increíble en los últimos años. Puedes encontrarlo en teléfonos celulares, computadoras, en su forma básica en papel y, por supuesto, en los videojuegos. Claro que también está disponible una versión para WiiWare en la que encontrarás una cantidad increíble de sudokus para entretenerte: **Sudoku Challenge!**

No sólo se trata de ser hábil con el control, sino también es necesario tener buena memoria y agilidad mental para triunfar en los videojuegos y en la vida.



Sencillo pero increíblemente divertido.

Chess Challenge!

El ajedrez ha sido uno de los juegos para pensar y ejercitar el cerebro por excelencia desde hace varios siglos. Aprender a jugarlo no toma mucho tiempo, dominarlo depende de tu capacidad cerebral y agilidad deductiva para crear estratagemas, así como para anticipar movimientos y jugadas. Contrariamente a lo que muchos pueden creer, no es aburrido, cuando se aprende bien y le entiendes. La cuestión es no cerrarse, pues así sólo demostramos falta de cultura y apatía. Te recomendamos **Chess Challenge!**, que puedes descargar por sólo 500 Wii Points, además tiene WiFi.



Resident Evil

Los zombis no piensan, sólo son muertos reanimados que desean comer, ¿o no? Pero los héroes de cada una de las entregas de la serie sí requerirán de tu agudeza mental para sobrevivir en cada sitio lleno de monstruos y seres de pesadilla. A pesar de que son títulos con acción, disparos y horror, debes usar tu capacidad deductiva para resolver cada uno de los acertijos que se encuentran en las pinturas, esculturas y demás elementos.

No temas a los zombis... ni a pensar.

Usa el cerebro

Cuando dudes, siempre trata de regresar y pensar en tu estrategia nuevamente.

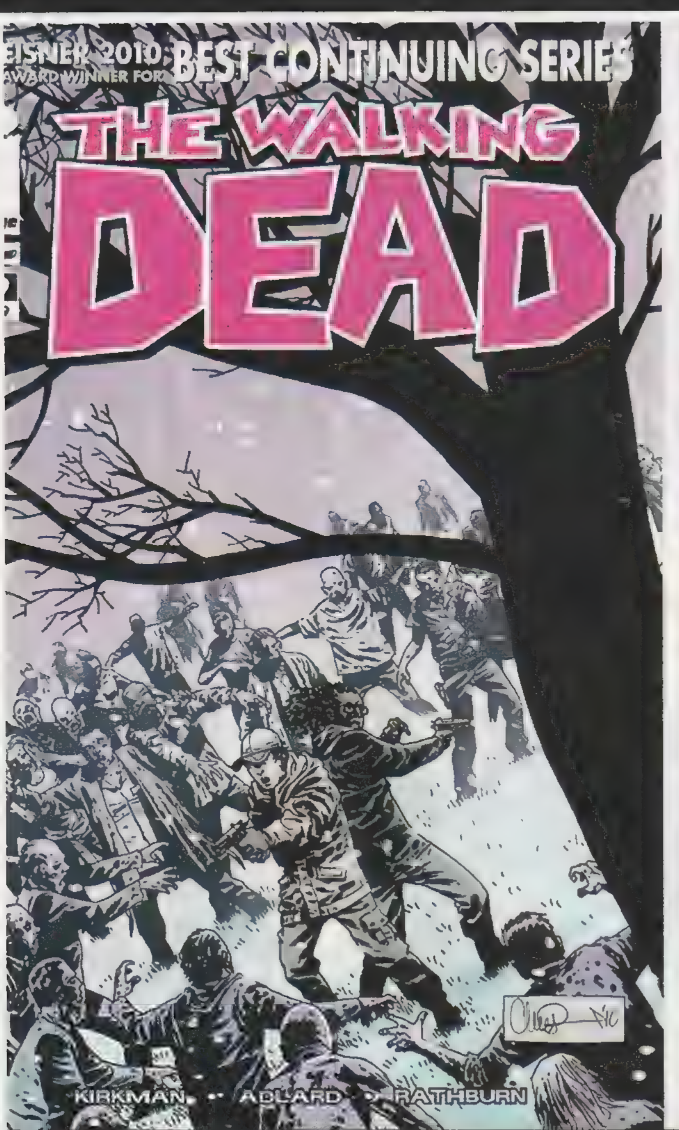
Ponte a pensar...

El cerebro es la parte más importante de nuestro organismo: es el centro del sistema nervioso y quien controla nuestras acciones, razón por la cual bien vale la pena cuidarlo y ejercitarlo, ¿no crees? Hay muchos otros juegos en los que debes pensar más que actuar, pero por obvias razones no los podemos incluir todos. Te invitamos a que les des un buen vistazo y los conozcas, así tu decisión será acertada e inteligente, ¿no crees?

EL OJO DEL CUERVO

Por Hugo Hernández

Videojuegos/cine: Los zombis dominan las audiencias



Comenzamos un nuevo año, que promete muchas sorpresas en todos los medios: cine, televisión, cómics, libros y, por supuesto, videojuegos. De entrada, Frank Darabont ya hizo oficial que **The Walking Dead**, serie de televisión que se basa en el cómic de Robert Kirkman, publicado mensualmente en Estados Unidos desde 2003 y que tiene cerca de 80 números, tendrá una segunda temporada de 13 capítulos, que se sumará a los seis primeros que aparecieron en meses anteriores. El punto negativo es que el mismo Darabont ha despedido a los guionistas que hicieron de la primera temporada un éxito rotundo para la cadena FOX. Por lo tanto, habrá que ver qué tan benéfico o perjudicial resulta para la historia y, sobre todo, para los fans que nos enganchamos con la intensidad de cada capítulo.

La trama de **The Walking Dead** gira entorno a un punto en donde los muertos misteriosamente comenzaron a caminar. Se centra en un grupo de personas que intentan sobrevivir a este Apocalipsis; destaca Rick Grimes, otrora Sheriff en **King Country**, Georgia, quien toma el liderato.

A pesar de que la temática y concepto son tan novedosos como los juegos de agilidad mental, tiene un gran punto a favor... la historia creada por Kirkman es lo suficientemente sólida como para mantenerte cautivo en las páginas del cómic y le hicieron justicia en su adaptación para televisión. Si no has visto **The Walking Dead**, te la recomiendo ampliamente (mucho mejor que ciertas películas de zombis que han salido en los últimos años).

¿Y qué hay de los extraterrestes?

Los zombis son recurrentes en la ciencia ficción, pero también los vampiros, hombres lobo y, por supuesto, los extraterrestres. Quizá una de las obras más representativas del séptimo arte es precisamente **Alien: el octavo pasajero**, de Ridley Scott, donde las criaturas creadas por H. R. Giger hicieron estremecer a más de uno por su peculiar forma de usar a los humanos (o prácticamente, cualquier cosa que respirara) como incubadora para sus crías. Posteriormente, con el surgimiento de los **Depredadores** y las memorables escenas donde Schwarzenegger le pateaba el trasero a uno de esos cazadores que contaban con tecnologías de camuflaje y combate tan avanzadas, parecería imposible vencerlos. Curiosamente, más adelante y por un detalle en la segunda película de **Depredador**, donde se apreciaba un cráneo de **alien**, surgió el VS. que todo fan de la ciencia ficción quería ver.

Ellos han combatido en novelas, videojuegos y, claro, en el cine, cuya última producción estuvo a cargo de los hermanos Strause (en mi humilde opinión, no fue tan impactante como esperaba). Y justo este par de *brothers* se animaron a realizar otra historia extraterrestre a la que bautizaron como **Skyline**, cinta de la que te platicaré a continuación.

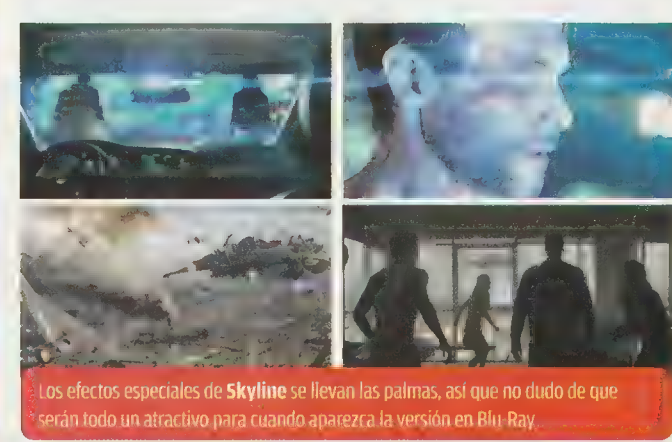


Skyline (2010)

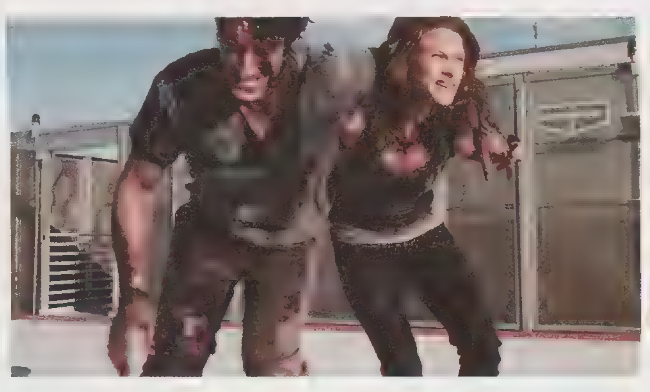
Colin Strause, Greg Strause.• Joshua Cordes, Liam O'Donnell. • Eric Balfour (**Jarrod**), Scottie Thompson (**Elaine**), Brittany Daniel (**Candice**), Crystal Reed (**Denise**), Neil Hopkins (**Ray**), David Zayas (**Oliver**) y Donald Faison (**Terry**).

Toda la experiencia en efectos especiales

En noviembre pasado, los hermanos Strause llevaron a las pantallas de múltiples complejos de cines su primera producción realizada totalmente por su compañía Hidraulx, la cual se había enfocado en la elaboración de efectos especiales para diferentes producciones, entre las que destacan **Aliens VS Predator 2**, **Avatar**, **Iron Man 2** y **300**. Brillaron en dicho rubro y, por lo tanto, **Skyline** no podía ofrecer menor calidad visual; sin embargo, el lado flaco de esta cinta es la historia que, desde mi punto de vista, carece de argumentos y consistencia. Es decir, parece una combinación de **Día de la Independencia** con **Cloverfield** y **Blair Witch Project**, pues se centra en un grupo de personas que son testigos de una invasión alienígena, pero sin explotar la combinación de escenas memorables que hacen gala la mayoría de *blockbusters* de acción.



Los efectos especiales de **Skyline** se llevan las palmas, así que no dudo de que serán todo un atractivo para cuando aparezca la versión en Blu-Ray.





Llegaron a la Tierra... ¡y no vienen en son de paz!

La trama da inicio con una pareja que llega a la ciudad de Los Ángeles a pasar sus vacaciones para festejar el cumpleaños de uno de sus amigos. Al día después de su llegada, son testigos de un hecho sorprendente: una serie de luces azules descienden del cielo y caen en diferentes puntos de la ciudad, como ocurrió con las cápsulas en **The War of the Worlds**. Las luces atraen a las personas como moscas, y abducen a todo aquel que las contempla firmemente, a una velocidad que en pocas horas dejaría desierta toda una ciudad. Inmediatamente, **Terry** y **Jarrod** son testigos de lo que ocurre realmente: se trata de una invasión y no es para nada sutil. Las naves empiezan a aparecer en el cielo; son enormes e intimidantes, capaces de cubrir el cielo de Los Ángeles con sus colosales figuras.

Así, el grupo de amigos deberá abandonar su edificio y buscar la forma de escapar de esta terrorífica situación, evitar las gigantes criaturas extraterrestres hambrientas de humanos y sobrevivir a la dominación. Pero no es tarea sencilla, pues las criaturas también recorrerán las calles para cazar a todo aquel que se haya resistido a su rayo azul.

Ciertamente, la película no ofrece nada nuevo en la temática extraterrestre. Lo más destacable termina siendo los efectos visuales: explosiones, alienígenas de proporciones monumentales, combates aéreos, que hacen ver a **Top Gun** como juego de niños; o panorámicas de la ciudad que la muestran en su momento más vulnerable. El punto en contra es que no hubo edición que ofreciera imagen en tercera dimensión.

¡Bonus!

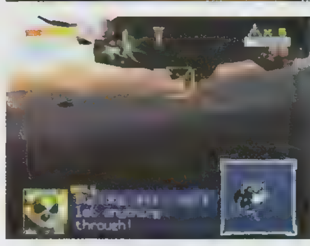
Siguiendo con la línea de los invasores del espacio exterior, qué me dicen de la renombrada **El Día de la Independencia** o **ID4**, como se conoció originalmente. Vaya que se trató de una muestra de talento de su director Roland Emmerich, quien venía de hacer trabajos no tan espectaculares y que luego dio un nuevo tropezón con **Godzilla**. Esta cinta contó con épicas batallas aéreas entre humanos y extraterrestres, que marcaron época, tanto así que hubo una escena parecida en **Star Fox 64**, durante la batalla de Katina, y que pudiera (aunque no de forma oficial) hacer referencia a **ID4**, aunque seguramente eso ya lo habías notado. Lo bueno es que parece que los rumores sobre las dos secuelas del filme ya están tomando forma, y parece que sí se lograrán llevar a cabo; aunque se desconoce si Emmerich retomará la silla de dirección. Sin embargo, es altamente probable que Will Smith esté de regreso como protagonista para continuar pateándole el trasero a los alienígenas.



[illegible]

[illegible]





Como pueden ver, en **Star Fox** se presentó la escena que para muchos fue un homenaje a **ID4**. Aunque no hay postura oficial que lo confirme o niegue, vaya que nos hizo emocionar bastante a todos.

¡Esto es todo por ahora, cuatachos! Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. No se olviden de echarle un ojo al blog, página de Internet, foros y, por supuesto, a nuestro Twitter (@revistaCN). Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: *hugo@clubnintendomx.com* o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, c.p. 01210, delegación Álvaro Obregón, México, DF.
¡Hasta la próxima!

Cine en corto

- Guillermo del Toro ya tiene luz verde para iniciar su proyecto televisivo basado en **Hulk**, el icónico personaje de Marvel que a finales de los años 70 fuera encarnado en la televisión por Lou Ferrigno.

- Fuertes rumores sugieren que Christopher Nolan, director de las últimas cintas de **Batman**, podría utilizar imágenes digitalizadas (CGI) para incluir algunas escenas con Heath Ledger (**The Joker**) a manera de tributo para el actor que se hizo del Oscar como actor de reparto por su interpretación del lunático de cabello verde.

- Ann Hathaway y James Franco serán los encargados de conducir la ceremonia de los premios Oscar en 2011, quienes también competirán por la estatuilla por sus películas **Love and Other Drugs** y **127 Hours**, respectivamente.

- La secuela de la película **Wolverine** comenzará su rodaje en marzo próximo y se espera que llegue a los cines en 2012. Hugh Jackman sigue como protagonista en esta cinta dirigida por Darren Aronofsky y escrita por Christopher McQuarrie. La trama se centrará en torno al viaje de Wolverine a Japón para entrenar con un guerrero samurái.

- **Thor**, la nueva adaptación Live Action del dios nórdico, llegará a la pantalla grande en mayo de 2011 y contará con el talento de Chris Hemsworth, en el papel de **Thor**, y Natalie Portman, como **Jane Foster**, quien funge como enfermera del Dr. Donald Blake (**Thor**).



¡Regresa el rey de la selva!

No es ningún secreto, el mono más cómico de la selva está de vuelta para defender su isla y, por supuesto, su preciado tesoro de bananas. Los tikis musicales han embrujado a los animales de la jungla y han robado todas las frutas de **DK** y a su fiel patiño, **Diddy Kong**. Debido a razones desconocidas (que seguramente tienen que ver con su poca inteligencia), **Donkey** no ha caído en el hechizo, por lo cual deberás ayudarlo a recuperar su isla y sus bananas en esta genial aventura para Nintendo Wii. A diferencia de otros tips, en esta ocasión queremos darte las armas para que tú mismo seas quien descubra todos los secretos de esta emocionante experiencia. Así que ten en mente que estos consejos te serán de gran ayuda, pero tu esfuerzo será la clave para vencer.

¿Uno o dos changos?

A diferencia de su contraparte original, **DKCR** ofrece una manera más cooperativa de vivir la emoción de la selva, pues ahora en lugar de alternar turnos para controlar a tu personaje, cada uno se podrá mover de manera independiente haciendo más divertida la aventura. No importa si juegas solo o con un secuaz, el chiste es que deben tener en cuenta los pros y contras para pasar cada escena. Fuera de eso, no hay problema en elegir si lo juegas doble o sencillo; la jornada será técnicamente la misma.



¡Kongtrólate!

DKCR puede jugarse solamente con el Remote o, bien, con ayuda del Nunchuk. Ésta es la más recomendable forma de controlar a los simios del juego aunque, como siempre, es bueno que pruebes con ambos para que veas con cuál te acomodas mejor. Las habilidades de **Donkey** y **Diddy** son básicas, pero la clave para ganar es saber cómo las puedes usar en cada situación, así que aquí tenemos los movimientos para que te familiarices con ellos.

Básicos

Control Stick: Mueves a los monos por el escenario. Ya no corres con el botón de atacar como en el original, sino que dependerá de qué tanto actives la palanquita. También puedes agacharte presionando Abajo.

Botón A: Saltas. Si lo dejas presionado justo al caer sobre un enemigo (la forma básica de eliminarlo todo en **DKCR**), rebotarás con un impulso mayor. Adicionalmente, cuando juegues con **Diddy**, puedes dejarlo presionado para activar sus barriles propulsores.

Botón B (o Z): Con este botón agarras los barriles, te sujetas de las lianas y te cuelgas de las superficies con hierbas. Nosotros encontramos más cómodo colgarte con el botón Z y agarrar las cosas con el B, así no te descontrolas al usar el A y el B de manera simultánea para jugar.



Avanzados
(Agitar el Remote arriba y abajo):

Sin moverte: Con este ataque **Donkey** o **Diddy** golpean el suelo para activar cosas, aturdir enemigos y descubrir cosas en ciertos elementos del escenario.

Izquierda/derecha: Ataque giratorio.

Abajo: Soplas para activar ciertos mecanismos y hacer volar algunos elementos en la etapa.

Cosas que todo simio debe saber

Estos son los consejos más prácticos y específicos que podrás encontrar. Aquí te mencionamos las claves de manera directa y sencilla para que tú mismo puedas descubrirlo todo en **Donkey Kong Country Returns**, claro que una cosa es conocer el camino y otra muy distinta recorrerlo.

Tienda de **Cranky Kong**

Las valiosas monedas banana te sirven para comprar cosas en la tienda del legendario **Cranky Kong**. No presiones tu suerte ni trates de hacerte el héroe; siempre es bueno visitar al viejo gorila para comprar una o dos cosillas. En su colección tiene varios paquetes de globos rojos, un corazón extra que dura toda una escena, jugo de plátano que te hace invencible aumentando el número de veces que puedes ser golpeado drásticamente, la llave que abre algunas escenas de cada mundo y, finalmente, a tu amigo **Squawks**.

Cómo usar bien tu inventario

Donkey Kong puede llevar tres ítems en su inventario al mismo tiempo (la llave se usa automáticamente y las vidas se añaden al total). Nosotros te recomendamos que siempre lo tengas lleno para que puedas utilizar el poder que necesites en el momento adecuado. Eso sí, ten en mente que no debes gastarte hasta la última moneda, pues si llegas a requerir de un ítem en especial, no tendrás dinero para comprarlo. Procura siempre ir con **Cranky** para recargar tu inventario después de usar alguno de los aditamentos.

La importancia de llamarse **Diddy**

Como todo buen patiño, **Diddy Kong** es de gran utilidad para el gran simio. Además, le ayuda a controlar mejor los saltos y sobrevivir en las escenas más complicadas; cuando lo liberas del barril, tus corazones serán llenados y tendrás otros dos extras del pequeño mono, por lo que obtendrás un total de cuatro corazones en lugar de los dos normales. Si ves que te cuesta mucho trabajo pasar una escena donde debes medir bien tus movimientos, regresa a alguna que hayas pasado anteriormente y ve por **Diddy**; salte con el botón + y podrás llevártelo a la misión en la que necesitas de su ayuda.



© 2010 Nintendo

Puntos de control

Algunas de las escenas son realmente difíciles; por suerte, un cerdito colado aparece en unos puestecitos que servirán de *checkpoints*, para que no tengas que iniciar desde el principio. Recuerda que el juego guarda temporalmente lo que hayas juntado hasta el momento en el que pasas el punto de control. Así que lo conseguido entre los puestos del cochinito estará "al aire" hasta que termines la etapa o pases el siguiente *checkpoint*.

Tira la toalla

Ciertas escenas son bastante difíciles, especialmente si no llevas el ítem correcto, o usas a **DK** solo. Cuando esto pase, sal de la etapa, regresa a una que ya hayas pasado y trae a **Diddy**; compra y equipa el jugo de plátano, y vuelve a intentarlo. Esto es mejor que perder vidas por querer pasar neciamente una escena sólo por haber llegado a un punto de control.

¡Sopla!

Los dientes de león, las flores y mecanismos con forma de rehilete son algunas de las cosas que puedes hacer volar con un buen soplido. En ocasiones, estos elementos guardan ítems valiosos, como piezas de rompecabezas, corazones, monedas; incluso, llegan a activar máquinas para proseguir, o encontrar más secretos. Algunos enemigos de fuego puedes apagarlos (lo cual los aturde) con un soplido. No dudes en detenerte un momento y echarle aire a lo que encuentres en tu camino; después de todo, no tienes tiempo en tu contra -al menos no en el modo de contrarreloj, pues ahí sí debes ser más veloz-.

Usa el jugo de plátano

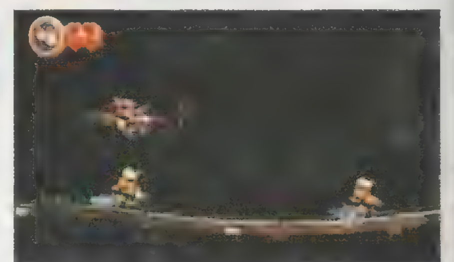
En zonas de alto riesgo es mejor usar el jugo de plátano para sobrevivir por más tiempo. También es útil para explorar con mayor libertad zonas visitadas y para enfrentar a los jefes del juego. La única desventaja es que si pierdes una vida, también perderás el poder del jugo; así que debes tenerlo en cuenta antes de usarlo, especialmente en escenas donde puedes perder fácilmente, como las de los carros mineros, o en donde subes al barril cohete.

Explora a fondo

En cada misión hay bastantes cosas a descubrir. No dudes en tirarte al vacío cuando veas una banana sospechosamente colocada en un abismo, ni temas regresar a checar una pared. Las locuras que hagas en este juego regularmente tienen buenos resultados; y no te preocupes, podrás conseguir muchas vidas si tomas todas las monedas y bananas, créenos.

Superguía

Cuando el juego registra que llevas varios intentos y no puedes pasar una escena, el cerdito del punto de control llamará tu atención con una banderita y te ofrecerá usar la superguía. Un tal **Súper Kong** aparecerá y pasará la escena por ti, pero nada de lo que consiga será añadido a tu récord, ni siquiera cuando tomas el control de él (puedes hacerlo en cualquier momento al poner pausa). Además, la etapa seguirá de color rojo en el mapa hasta que seas tú mismo quien la pase. A nosotros no nos gusta usar a este simio albino, pero si en verdad tienes problemas para pasar una escena, no lo dudes, contrata sus servicios para que veas cómo lo puedes hacer. Posteriormente, ya sabiendo cómo se hace, podrás hacerlo tú.



Rodando en el aire

Ésta es una técnica milenaria que se usa desde el original **Donkey Kong Country**, de SNES. Se trata de que uses tu ataque giratorio al borde de un abismo, lo cual te permitirá saltar en pleno aire para alcanzar cosas lejanas u objetos en medio de los hoyos del suelo. También es posible usarla para ganar velocidad en las misiones en donde algo te persigue.



Corazón extra

Este genial ítem añade un contenedor de corazón extra a **Donkey Kong** por toda una escena; lo importante es que aunque pierdas una vida, el contenedor seguirá ahí hasta que no salgas de la misión. Si tomas en cuenta que al llevar a **DK** y a **Diddy** sumas cuatro corazones en total, al usar este objeto podrás tener cinco corazones para pasar las etapas más difíciles. La decisión sobre si es mejor el jugo de plátano, o el corazón extra, para enfrentar a un jefe depende de cada quien, o bien, de la situación. Por un lado, el jugo te permite ser más ofensivo en tus movimientos, pero el corazón podrá recargarse nuevamente y no se agotará como el otro ítem. Prueba ambos, para que veas con cuál te acomodas mejor en cada escena.

La isla de Donkey Kong



La tribu **Tiki Tak** ha usado su ritmo hipnótico para poner a todos en contra de los heroicos simios. Tu misión es acabarlos y hacer que todo vuelva a la normalidad. Puede parecer una tarea simple, pero créenos cuando decimos que necesitarás de tu habilidad y de toda la ayuda posible. A continuación, te daremos algunos consejos generales de cada mundo dentro de la isla y algunas estrategias contra los jefes. Recuerda que si llegas a tener problemas específicos, puedes escribirnos te ayudaremos en la sección Mariados.





© 2010 Nintendo

Jungla





La primera parte de la aventura contiene las bases para el resto del juego. Lo mejor que puedes hacer es pasar todo sin preocuparte tanto de las piezas de rompecabezas o en las letras. Cuando hayas concluido un mundo (o el juego si es posible), entonces sí enfócate en sacar el cien de todo. La diferencia más grande entre esta versión y el original es que los escenarios cambian de manera radical; puedes hacer surgir grandes templos casi de la nada o, bien, derrumbar monolitos con un solo golpe. Mantente alerta ante cualquier cosa sospechosa, y no dudes en intentarlo todo.

Ítems por ítems

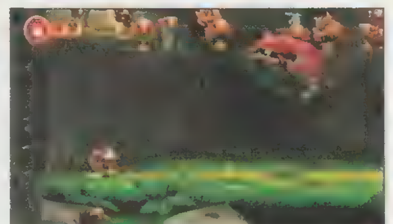
En ocasiones, cuando juntas todas las bananas de una zona (por ejemplo), un ítem más importante aparecerá ante tus ojos, como una pieza de rompecabezas. Los retos ocasionalmente son por tiempo limitado, así que procura tomar todas las cosas que encuentres y ver qué otros elementos aparecen o qué sucede a tu alrededor.

Rambi es casi invencible

En las escenas en donde encuentras a **Rambi**, el rinoceronte, podrás lograr mejores resultados si te das cuenta de que es invulnerable a los picos del suelo y que puede acabar con casi todo lo que esté en pantalla. Puede golpear el suelo, y también te servirá para alcanzar lugares altos (saltas y desmontas en el aire, lo cual te dará un impulso mayor).

Jefe





La técnica con este enemigo es simple, pero requiere de mantener la calma y medir bien sus movimientos. Procura mantenerte lo más alejado posible y sáltalo cuando trate de embestirte, para que le caigas en el lomo (notarás que tiene un círculo, es su punto débil) y lo dañes. Cuando salte, rueda hasta el lado opuesto para esquivarlo. Al darle un par de golpes, se enojará y cambiará de color (lo hace dos veces), cada que esto pase será más veloz y te costará más trabajo esquivarlo. Ten cuidado cuando caiga de un salto alto, pues te lanzará una onda de choque bastante mortífera por el suelo.

Playa





Las cosas se van poniendo más complicadas cada vez, pero no temas, pues estamos contigo. Aquí aprenderás a esquivar a varios enemigos al mismo tiempo, a mantenerte con vida en medio de abismos y serás bombardeado sin piedad. No lo pienses, compra lo que puedas con **Cranky Kong**; lo necesitarás. Lo que debes aprender en este mundo es a usar de manera efectiva las plataformas que puedes hundir con tus golpes, pues al sumir una levantarás otra en un sitio distinto. Esto, además de ayudarte con los enemigos, aparecerá ítems y te permitirá alcanzar lugares altos o antes inaccesibles. Abre bien los ojos y podrás descubrir varias cosas en ésta y las demás escenas del juego para obtener el 100%.

¡Trátalos con pincitas!

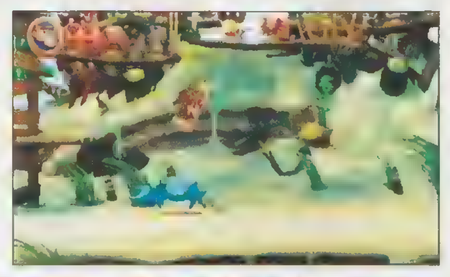
Los cangrejos, al igual que otros enemigos del juego, pueden ser derrotados con maña, más que con fuerza. Los normales estarán fuera de combate con un buen impacto desde arriba, pero los que están acorazados requerirán de un golpe (nota que levantan las pinzas para evitar un segundo ataque); ahora, golpea el suelo junto a ellos para que los voltees y los puedas acabar.

¡Pulpos en su tinta!

El kraken que habita en las aguas de la playa puede lastimarte con sus enormes tentáculos, si te alcanza. Procura avanzar con cautela, especialmente en sitios reducidos, así evitarás que seas sorprendido por sus grandes extremidades. Si ves que te cuesta mucho trabajo anticipar sus movimientos, emplea el jugo de plátano y podrás pasar con más libertad, pero ten cuidado de no caer en los abismos.

Jefe

Los tres cangrejos piratas se eliminan de una forma similar a la de sus contrapartes más pequeñas. Cuando aparezcan de manera individual, cáeles encima para aturdirlos; después, golpea el suelo para voltearlos y que les puedas caer nuevamente. Repite esto con cada uno hasta que te ataquen en equipo. Ahora espera a que levanten sus pinzas para que ruedes y los derribes; ten cuidado de que no te caigan encima, salta sobre ellos para causarles daño (si se acercan demasiado, puedes impactarlos cuando tengan sus pinzas abajo; así podrás pasarte del otro lado). Repite la jugada una vez más y los vencerás sin problemas. La música te puede guiar.

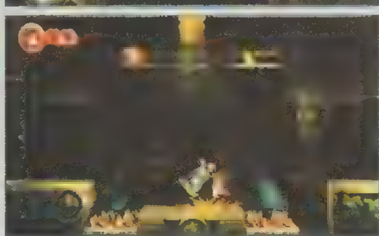




Ruinas

En este sitio encontrarás más templos, estructuras que se mueven y nuevos enemigos. Debido a que es fácil caer en los abismos, procura no desperdiciar los jugos de plátano; mejor compra y emplea los corazones extras para que tengas más oportunidades de sobrevivir. Aquí encontrarás muchos barriles que te transportan de un lugar a otro y además te llevan a los *bonus* ocultos, en donde deberás tomar todos los plátanos e ítems para obtener más piezas de rompecabezas. Debes tomar en cuenta que en estos lugares normalmente aparecen vidas, monedas y bananas, que te serán muy útiles en tu camino; si llegas a perder una vida, puedes volver a entrar y tomar los ítems para que no todo se pierda junto con la vida.





Sé inteligente

Los barcos piratas te disparan con sus cañones de dos maneras: puede ser de forma predeterminada, la cual puedes estudiar desde una zona segura; o bien, justo al lugar dónde estás. Si corres a lo loco, es más fácil que seas alcanzado por alguna bala, pero si mides bien tus movimientos y te tomas un tiempo para ver cómo y cuándo disparan, podrás sobrevivir sin mayores problemas a esta situación tan peligrosa.

¡Que no te muerdan!

Los mordilocos pueden ser vencidos con un simple impacto por encima, pero debes tener cuidado con los rojos, pues son más feroces y requieren de más golpes para que sean eliminados. Cuando veas a los que están encerrados en jaulitas, debes golpear el suelo para voltearlos y después subirte en ellos y golpear nuevamente para que los entierres. Cuando se liberen, te impulsarán hacia arriba y podrás alcanzar lugares altos.

Jefe

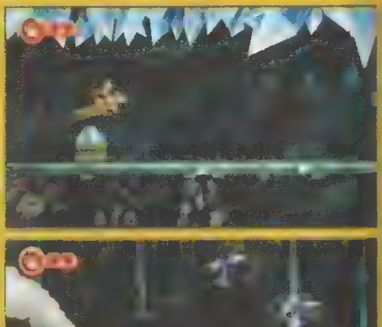
Esta gran ave te lanza bombas desde arriba; la clave para vencerla es que se las arrojes de regreso hasta que la derribes. El problema es que si no te cuidas, serás presa fácil de sus ataques. Primero toma en cuenta que las bombas que están brillando en rojo son las más próximas a estallar, por lo cual debes evitarlas a toda costa. Toma alguna de las que estén negras y lánzaselas desde alguno de los extremos para que le causes daño. Si ves que se detiene en medio, indicará que te echará un cohete de gran tamaño cuya explosión derribará una línea de bloques, que hará más difícil tu tarea. Mantente en movimiento y podrás esquivar sus mortíferos ataques.





Caverna

Si te agradan las emociones fuertes, la caverna te encantará por sus divertidas y rápidas misiones llenas de peligros y carreras de carros de minero para que te sientas **Indiana Kong**. Hay dos tipos de carros de minero: en los vacíos puedes agacharte para pasar por debajo de algunas cosas, saltarás con todo y vagón. La otra clase es la que está llena de joyas; en este, no puedes agacharte y puedes saltar fuera de él (mientras vas en el aire muévete para que midas bien tus caídas y tomes ítems). En estos últimos a veces tendrás que brincar de uno a otro cuando la vía se acabe.





Las minas y sus secretos

En las minas debes mantener los ojos abiertos para que saltes en cada parte donde se acaban las vías. Además, hay que agacharse; también puedes caerles encima a los enemigos para que rebotes y tomes los ítems que están en los niveles superiores. Recuerda que las piezas de rompecabezas quedan registradas como obtenidas aun si pierdes una vida; pero las letras de **KONG** si es necesario que vuelvas a tomarlas, en caso de un final funesto.

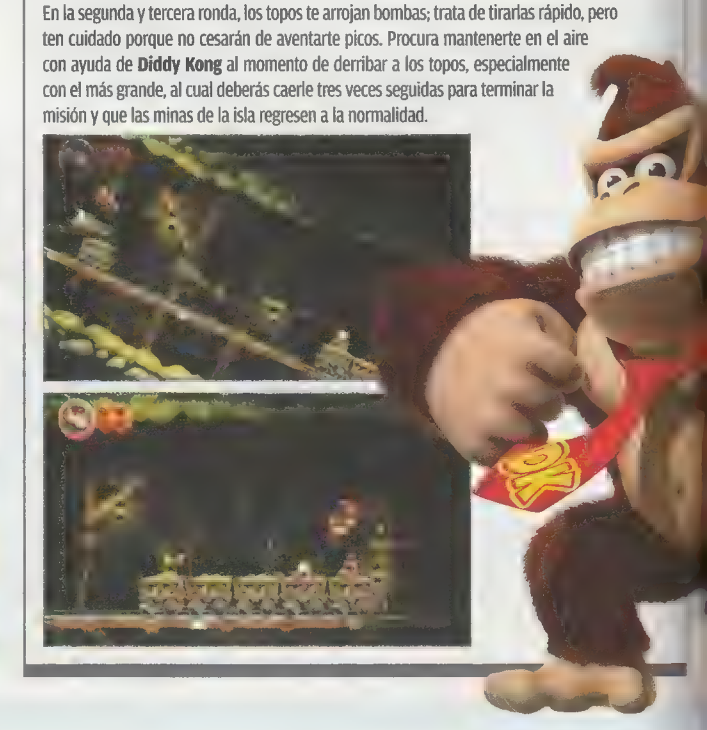
Simios voladores

No vayas a usar corazones extras ni jugo de plátano en las escenas en donde te subes a los barriles cohete. Aquí tu éxito dependerá de tus reflejos y no necesitarás energía adicional, pues con un solo impacto serás historia. Los murciélagos te persiguen de manera incansable, por lo cual deberás tener cuidado y anticipar sus movimientos lo más posible; recuerda que si tomas todas las bananas, aparecerán ítems especiales.

Jefe

Las escenas de jefes no siempre significan un enemigo de gran tamaño, también pueden ser varios enemigos a la vez. Debes mantenerte sobre uno de los carros esquivando los picos que te lanzan los topos hasta que el vagón se acerque lo suficiente para que les caigas en la cabeza varias veces. Cuando veas chispas en las ruedas, nota en cuál no hay y quédate ahí para evitar que caigas por el descarrilamiento de los carros.

En la segunda y tercera ronda, los topos te arrojan bombas; trata de tirarlas rápido, pero ten cuidado porque no cesarán de aventarte picos. Procura mantenerte en el aire con ayuda de **Diddy Kong** al momento de derribar a los topos, especialmente con el más grande, al cual deberás caerle tres veces seguidas para terminar la misión y que las minas de la isla regresen a la normalidad.



Bosque





Encontrarás muchísima vegetación en el bosque, así que debes mantenerte alerta en todo momento, pues hay muchas zonas con hierbas de donde puedes colgarte para poder avanzar. O bien, encontrarás zonas con *bonus* y conseguirás más ítems. No te preocupes si ves que los elementos del escenario se mueven -o los modificas con tu propio peso-, mientras mantengas presionado el botón B (o Z, según cómo te acomodes), no caerás al vacío. Recuerda tratar de traer siempre a **Diddy**, pues te ayudará a mantenerte por más tiempo en el aire; así podrás pasar de un lado a otro con mayor facilidad.

Usando tus dotes simiescos

Las platas que disparan hacia todos lados pueden ser eliminadas si les arrojas un barril, pero hay que tener cuidado con sus disparos; mídelos bien antes de que pases por donde se encuentran estos enemigos. Si te fijas, al colgarte (o subirte) de alguna plataforma, la inclinarás con tu propio peso. Esto te ayudará a alcanzar ítems altos, pues puedes saltar de la parte que esté más arriba; el chiste es que no debes perder la calma o tus simios resbalarán en la parte baja.

El que busca, encuentra

Los cañones que encontrarás en esta zona (al igual que otros en el juego) no siempre son la mejor opción para encontrar cosas; también hay partes en las que, si sigues tu camino sin subirte a los barriles, podrás encontrar *bonus* ocultos para conseguir vidas, monedas y bananas. Pon mucha atención a las partes en donde veas plataformas sospechosas en el suelo, o paredes que puedan ser derribadas. Fíjate si hay algunas forma de alcanzarlos antes de proseguir en la aventura.

Jefe

Este enemigo nos recordó de cierta forma al gusanito de la serie de **Mario**, aunque él no se pone de malas si le caes encima. La forma de vencerlo es golpear los "foquitos" azules que voltean a los tikis (notarás que se ponen amarillos al golpearlos). Cuando todos están desactivados, la electricidad que rodea al jefe se agotará y podrás caerle encima (no en la cabeza, sino en el cuerpo), y se retirará hasta que vuelvan a prenderse los focos azules.

Para evadir a este enemigo debes mantenerte en movimiento en las ruedas gigantes. Trata de dejar presionado en todo momento el botón B (o Z), para que puedas colgarte sin problema y evites una caída fatal. Si tienes cuidado y mides bien al gusano, podrás mantenerte en la misma rueda que él, pues serpentea al ir rodeando cada parte del escenario. También hay que notar que si te mueves en el mismo sentido en el que giran las ruedas, irás más rápido que si lo haces al contrario; esto salvará tu vida en más de una ocasión.



Acantilado



La zona de los fósiles está llena de peligros, brea y esqueletos de dinosaurios. La clave para mantener a tus gorilas con vida es evitar caer en las partes con brea, pues tu movilidad se verá limitada drásticamente y serás presa fácil de tus enemigos (notarás que no podrás rodar ni saltar bien). Procura tener siempre a **Diddy**, pues en varias misiones hay plataformas que van bajando en las cascadas de la pegajosa sustancia. Salta y rebota en los enemigos para que alcances altura y puedas pasar sin caerte. Si ves que no llegas a la otra orilla, regresa y vuelve a intentarlo con mayor impulso.

Peligros secos y pegajosos

Los esqueletos de dinosaurios requieren de dos impactos para que sean eliminados; pero ten cuidado después del primero, pues su cabeza quedará en el suelo saltando para tratar de morderte. Otros extienden su cuello y deberás esperar a que lo bajen, o no podrás caerles encima (ten cuidado, porque disparan fuego). Si llegas a caer en la brea, golpea el suelo repetidamente para que quedes limpio de nuevo. Para ello debes salir rápidamente de los fosos, pues de lo contrario te hundirás hasta perder la vida.

Teniendo cuidado en la prehistoria

En muchas áreas de este mundo tendrás que esquivar las piedras que ruedan de un lado a otro (algunas caen). El chiste es que estudies el patrón de movimiento que tienen y midas bien el momento en el que puedas pasar entre ellas. En las zonas en donde debes ir subiendo es necesario ver un poco más adelante para anticipar tus movimientos, pero sin descuidarte, pues las plataformas se van colapsando con tu propio peso. Recuerda usar la técnica de rodar y saltar para que alcances los lugares más lejanos; además, cuando estés en los barriles, fíjate bien antes de activarlos, pues en ocasiones ponen ítems como trampas (las vidas, por ejemplo) para que los uses y caigas por la ansiedad de tomarlos.

Jefe

Al principio, pensarás que se trata de una repetición del primer jefe, pero aunque la batalla es similar, el creer que es el mismo enemigo será tu perdición. Para empezar, éste tiene una coraza que protege su punto débil, así que debes medir mejor tus saltos antes de intentar caerle encima. Cuando trate de embestirte, sáltalo y lo verás estrellarse en la pared, provocando que caigan rocas del techo; espera a que caiga y salta sobre su barriga para dañarlo. Si brinca, esquívalo rodando y prepárate a saltar para evadir la onda de choque que va por el suelo.

Después de hacer berrinche, golpeará el suelo para que caigan a otro nivel (esto lo hace en dos ocasiones); ahora, tendrá un nuevo ataque de fuego que puedes evitar agachándote. Repite las jugadas que conoces hasta que vuelva a hacer coraje y caigan de nuevo. En esta nueva parte lanzará tres bolas de fuego; una de los extremos se dividirá en otras tres, así que ten cuidado. Continúa cayéndole encima y pronto lo acabarás definitivamente. Lo más importante es que mantengas los ojos bien abiertos para evadir todos sus ataques de fuego.





Fábrica

La industrialización está amenazando con destruir el equilibrio ecológico de la isla; tu misión es acabar con toda esta contaminación para que continúe siendo un paraíso. El mayor peligro es la inmensa maquinaria que encontrarás aquí; debes moverte rápido y, al mismo tiempo, cuidarte de no caer o terminar aplastado. No dudes en equipar un jugo de plátano en aquellas escenas en donde veas que te está costando mucho trabajo. Pero no olvides que si lo usas en donde subes al barril cohete, lo estarás desperdiciando, así que mejor trata de pasarlas sin ítems.



Una misión difícil

La escena de los interruptores infames realmente hace honor a su nombre, pues aquí perderás varias vidas si no estudias bien tus movimientos antes de proceder en cada parte del escenario. Toma en cuenta que no todos los interruptores deben ser presionados; algunos provocarán tu caída, por lo cual es mejor tener precaución en todo momento. Ahora bien, hay enemigos que no pueden ser eliminados por su armadura, pero es posible deshacerte de ellos si activas un bloque azul o rojo justo cuando vaya pasando; así los botarás y limpiarás el camino.

Tiempos modernos

La parte que más te costará trabajo de este mundo es que tienes que encontrar los botones en las tres últimas escenas para activar el gran cohete y que puedas alcanzar al jefe. Trata de pasar primero cada etapa y después vuelve a entrar con más calma para que lo halles. En la misión de los martillos es necesario que observes bien el patrón de movimiento y el ritmo de los mecanismos, pues así podrás pasar de un lado a otro sin ser aplastado. Esto es especialmente vital en la parte final, pues es mejor pasar por debajo de los grandes martillos cuando "vienen" hacia ti, que cuando se alejan.

Jefe

Aquí verás cómo los tikis emplean las bananas para dar vida a nuevos miembros de su tribu. Para detenerlos, es preciso que acabes con el pollo que tripula un robot que parece arrancado de una película de **Star Wars**. La clave es pasar por debajo de él midiendo cómo levanta las patas; cuando salte, fíjate bien si debajo del robot aparecen cadenas. Cuando esto pase, sitúate debajo de él y cuélgate para que le pegues lo más rápido que puedas. Si brinca sin que salgan las cadenas, muévete rápido o te aplastará.

Si ves que se pone rojo, aléjate rápidamente, pues se mueve con mayor velocidad. Al contrario de lo que normalmente pasa con cualquier jefe, conforme le vas pegando se va haciendo más lento. Cuando por fin destruyas la parte externa del robot, el pollo volará en la cabina y desde ahí te arrojará gallinas autómatas. Espera a que baje, rebota en estos pequeños enemigos para que puedas alcanzar altura y le caigas encima varias veces hasta derrotar a esta gallinota tamaño familiar.



¡Lluvia de bananas!

Al vencer a **Tiki Tong** lograrás regresar a la normalidad a todos en la isla, pero todavía no será el último reto que deberás cumplir. Un nuevo mundo aparecerá, el Templo Dorado, pero sólo podrás entrar si consigues todas las letras de **KONG**. ¿Crees tener lo necesario para conseguir entrar y descubrir sus secretos? Estamos seguros de que con ayuda de estos tips y de tu determinación será posible. No dudes en escribirnos, si te pones como chango tratando de encontrar un ítem en especial. ¡Hasta la próxima!

Volcán

Las cosas se ponen al rojo vivo en el último mundo de este impresionante juego. Casi todo está lleno de lava, por lo cual es sumamente peligroso. Las condiciones del escenario cambian debido a que la lava va deshaciendo algunos elementos dentro de cada etapa, así que tendrás que medir tus saltos y movimientos para evitar caer en esta caliente amenaza. Ante tal cantidad de calor y llamas puede parecer ridículo que tus soplidos sirvan de algo, pero la ventaja es que puedes apagar a ciertos enemigos y dejarlos vulnerables para que sean aniquilados con un buen salto o golpe.



¡Qué calor!

En varias escenas hay rocas encendidas que pueden quitarte corazones al por mayor. No debes desesperarte, puesto que siguen un patrón de movimiento que puedes estudiar para evitar convertirte en barbacoa de gorila. Hay partes en las que la lava subirá abruptamente, por lo cual tendrás que moverte rápido o serás calcinado. Ten en cuenta que a veces por ir demasiado rápido, puedes caer en alguna trampa, así que trata de anticiparte un poco y gana ventaja para que puedas medir bien un salto decisivo.

Casi llegamos...

Dos escenas en lo particular se convertirán en tu peor pesadilla: donde debes controlar el barril cohete dentro de un túnel perseguido por lava ardiente y donde vas sobre un carro de minero en una situación similar. Pule tus reflejos para que sobrevivas a esta aventura que está al rojo vivo y puedas llegar con el temible jefe de los tikis. En las zonas en donde la lava expulsa plataformas, espera a que aparezca la siguiente antes de saltar, pero no te demores mucho; de lo contrario, se derrumbará en la que estás. Y si, **Diddy Kong** es la mejor opción que tienes, más que los corazones o el jugo de plátano.

Jefe

Tiki Tong, el líder de la tribu **Tiki Tak** por fin está frente a ti para encargarse personalmente del par de simios una vez por todas. Él es como una versión tiki de **Andross**, el jefe final de **Star Fox**, pues tiene su cabeza/cuerpo y dos manos, que usará para atacarte. Equipa preferentemente un corazón extra y prepárate para pelear. En la primera parte debes llegar hasta la cima de la estructura en donde **Tiki Tong** aguarda con sus secuaces (los jefes vencidos del juego). Para ello es necesario que vueles en el barril cohete esquivando los peligros, siendo los mecanismos que se cierran los de mayor cuidado.

Los ataques de este gran jefe se basan, en primera instancia, en sus manos, las cuales usa para tratar de dominar a los monos. El primer movimiento lo realiza poniendo sus manos en forma horizontal en cada extremo de la plataforma; cuando las gemas del dorso de sus extremidades brille, indica que las cruzará de un lado al otro. Salta para evadir el ataque; si es posible, mantente en el aire con ayuda de **Diddy** (es posible pegarle a las gemas si lo mides bien). Si las pone verticales, la técnica es la misma, pero debes saltar más alto y esperar sólo un poco más para brincar; aquí no es posible causarles daño.

Cuando levante la mano como saludando, debes mantenerte en movimiento, pero sin alejarte mucho, pues dará un golpe en el suelo dejando vulnerable su gema; salta rápidamente y podrás impactarla. Este ataque puede realizarlo con ambas manos dejando menos espacio para maniobrar o, bien, puede fintarte para provocar tu error. Al perder ambas manos cambiará su estrategia; puede dejarse caer con fuerza, provocando una onda de choque por el suelo y dejando su punto débil expuesto. Es preferible que te sitúes debajo de él para evadir las embestidas que hace de un lado a otro. Cuando gire, dejará caer varias llamas (entre ellas, ocasionalmente corazones encendidos que debes dejar que se apaguen antes de tomarlos); fíjate cuáles caen primero para que te sitúes en ese sitio después de que se apaguen. Esquiva sus ataques y podrás dar dos impactos más al núcleo para vencerlo; pero debes ser muy rápido con el tercero, pues la ventana de tiempo es más corta. Con práctica, podrás acabar con él de una vez por todas.



EL ARTE de Kirby´s Epic Yarn



El regreso de **Kirby** a una consola casera de Nintendo no pudo ser mejor, con **Epic Yarn** queda claro que los títulos de plataformas aún tienen mucho que ofrecernos. Además de su estilo gráfico por demás extraordinario, que da la impresión de que todo en este mundo es de fantasía, está hecho con recortes de tela y estambres; simplemente, es una maravilla.

Los enemigos clásicos de nuestro rosado amigo no podían quedarse fuera de esta excelente aventura. Tanto **King Dedede** como **Metaknight** aparecen para hacer de las suyas, pero lo realmente interesante es su aspecto: se ha rediseñado por completo cuidando elementos fundamentales, como su vestimenta y armamento. Como puedes apreciar en las imágenes, el detalle es asombroso; parece que fueran bordados a mano.

King Dedede

Metaknight

Los retos que esperan a **Kirby** son bastante complicados, por lo que tendrá que echar mano de su nueva condición de estambre para adaptarse a las circunstancias y encarar de una mejor forma a los peligrosos enemigos.



Te presentamos algunas de las más peculiares transformaciones que **Kirby** tendrá en este título. Pero no podrás realizarlas todas en el mismo nivel, ya que como te comentamos, dependerá de las necesidades de la escena. De cualquier manera, ahora puedes disfrutarlas y darte una idea, si es que no lo has jugado, de lo divertido y variado que es este título de Wii, el cual ha robado los reflectores desde su lanzamiento.





Yin-Yarn

Si pensabas que no ibas a ver caras nuevas en este juego, estás muy equivocado ya que, además de los villanos tradicionales, Nintendo nos ha sorprendido con dos nuevos rivales, **Yin-Yarn y Fangora**, quienes gracias a su gran fortaleza se convertirán en un verdadero dolor de cabeza. Su diseño es de los más complejos, esto con la intención de volver impredecibles sus ataques y movimientos.

Fangora

Desde el lanzamiento de **Yoshi´s Story** para Nintendo 64 en 1998, no se veía un juego tan artístico como éste, en el que lejos de sólo presumir el apartado técnico del sistema, se intenta aportar al *gameplay*, renovarlo gracias a los movimientos que se supone que los personajes tienen al ser de estambre. No exageramos al decir que es una de las mejores obras del año, apta para todo tipo de videojugador. Así que si aún no lo tienes, no esperes más par deleitarte con sus extraordinarios gráficos, que le han valido ya infinidad de reconocimientos en todo el mundo; no te vas a arrepentir.

Evolución MARIO KART

¡Una serie imparable!


© Nintendo

Dentro del mundo del entretenimiento electrónico hemos visto nacer muchas franquicias que se han convertido en favoritos de los fans, que hoy son clásicos; pero, indudablemente, pocas series han sido tan bien recibidas como **Mario Kart**. Desde sus inicios en el legendario SNES, hemos presenciado cómo ha crecido con altos y bajos, pero siempre hemos recibido cada entrega con entusiasmo gracias a que se ha mantenido un estándar de calidad en cada versión. Vamos a ver cómo ha evolucionado este titán de las sagas y cómo se ha ganado a miles de jugadores alrededor del mundo.

Super Mario Kart
Super NES
1992

El inicio del clásico

La primera entrega apareció a principios de los noventa, cuando el SNES dominaba el mercado de los videojuegos. Se convirtió en el tercer juego más vendido del sistema con alrededor de ocho millones de unidades en todo el mundo y, actualmente, está disponible para descargar para la Consola Virtual. La temática del juego es simple: debes llegar en la mejor posición posible en cada carrera, en las que compites contra los demás corredores. Para darle un mayor *Replay Value* se incluyeron modos tradicionales de juegos de carreras, como *Time Trial*, y también era posible jugarlo con otra persona. Este título aprovechaba el famoso Modo 7 del SNES, para que las pistas rotaran y así crear una experiencia muy divertida y visualmente impresionante.

El principal atractivo de este juego fue (además de jugar con tus personajes favoritos de la serie de **Mario**) que las carreras no eran tan realistas como otros títulos de carreras, sino que podías usar poderes para atacar a tus adversarios y obtener ventaja en cada competencia. Esto se intensificaba en el modo ya clásico de la serie: *Battle Mode*, en donde debías acabar con los otros en lugar de completar una pista. La genialidad de este cartucho creó una avalancha de juegos similares que querían aprovechar la idea; vimos muchas franquicias que ponían a sus personajes a competir en *karts*, tal como pasó con el *boom* de los juegos de pelea.





En esta versión de la serie puedes tomar atajos y aprovechar los escenarios en 3D a tu favor para hacer más violenta la emoción de esta entrega.



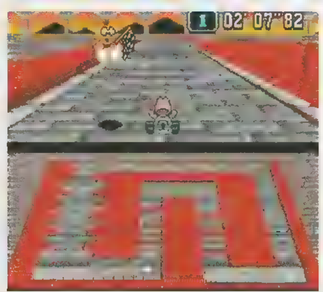
Mario Kart 64
Nintendo 64
1996

Más allá de la tercera dimensión

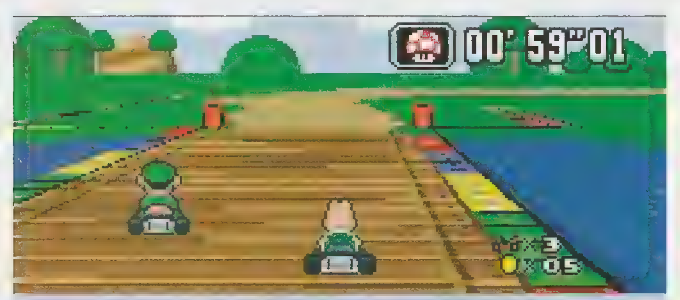
La secuela de **Super Mario Kart** no se hizo esperar pero, por fortuna, apareció hasta que el gran Nintendo 64 llegó hasta nuestros hogares, lo cual garantizó que el cambio evolutivo fuera algo verdaderamente notable y no solamente una "actualización". La primera y más importante mejora fue que ahora las carreras eran en mundo, en 3D y en tiempo real; lo que le daba un realismo mayor a cada competencia. Además, las capacidades del sistema permitían jugar a cuatro personas al mismo tiempo, aspecto que lo convirtió en un grandioso y, hasta la fecha, uno de los mejores juegos *multiplayer* de la historia. Al igual que en su antecesor, **Mario** y sus amigos podían ser elegidos para competir, siendo más notable la diferencia que generaba el peso de los corredores en la jugabilidad.

Al crear mundos con polígonos en 3D se incluyeron innovaciones que eran imposibles en su predecesor, como la elevación en las pistas, caídas, muros, rampas, etcétera. Hubo varios cambios en los corredores a elegir (en un momento se iba a incluir a **Magikoopa**) y las pistas fueron más variadas. Uno de los detalles más importantes a mencionar es que se introdujo la famosa "vuelta cerrada", que al realizarla otorgaba un pequeño impulso al *kart*; detalle que se ha mantenido en la serie desde entonces. Además, debido al aprovechamiento de los polígonos, era posible realizar ciertos atajos que proferían ventajas impresionantes a quienes los ejecutaban; pero usarlos contra alguien que no los supiera era demasiado abusivo. Afortunadamente, para todos quienes desean conocer más por sí mismos sobre la serie, este juego se puede descargar para la Consola Virtual. ¡Es muy recomendable y simplemente no te lo puedes perder por nada del mundo!





El primero de los juegos de la serie es muy bueno. Dejó claro que iba a ser todo un clásico, aunque en ese tiempo no se pensaba que fuera a evolucionar tanto.





Mario Kart: Super Circuit
GameBoy Advance

2001

Mario Kart llega a tu bolsillo

Toda la diversión de **Mario Kart** llegó al Game Boy Advance en 2001, para regocijo de los fans de la velocidad. Curiosamente, no fue desarrollado por las mismas personas (en esta ocasión el trabajo corrió a cargo de Nintendo´s Intelligent Systems), y tal vez por eso ésta fue la entrega que tuvo menos aceptación por parte de sus seguidores. En general, **Super Circuit** fue mucho más parecido a **Super Mario Kart** que **Mario Kart 64**, más que nada por las limitantes del sistema; pero la mecánica de juego fue básicamente la misma que las otras versiones e incluía los mismos modos que previamente hicieron grande a la franquicia.





Ésta es la entrega menos favorable de todos los juegos, pues el control no es tan bueno y conseguirlo todo cuesta mucho trabajo. Es una lástima que haya sido así.

Como extra, las pistas y copas de **Super Mario Kart** estuvieron disponibles para jugarse (de ahí que les llamaran *Extra Cups*), las cuales se obtenían al conseguir un trofeo de oro en su contraparte regular y al mismo tiempo juntar 100 monedas durante la carrera. Esto era más sencillo de decidir que hacer, pues si te impactaban, perdías monedas (además de tiempo y posiblemente lugares). Adicionalmente, el control ni siquiera igualó al original de SNES, por lo cual tuvo muy poco éxito y la mayoría nos centramos mejor en seguir con el de N64.



Mario Kart: Double Dash!!
GameCube

2003

Duplicando la emoción

Tal vez una de las razones por la cual la serie de **Mario Kart** ha sido tan buena es porque no ha habido dos juegos en un mismo sistema y, por ende, siempre se ha tratado de innovar de acuerdo con las capacidades de cada nueva consola. En el siguiente paso en la evolución de **MK** se aprovechó el poder del Nintendo GameCube para crear una experiencia totalmente distinta. Los elementos tradicionales de la serie perduraron, como los ítems, modos de juego (incluido el de batalla) y la variedad de personajes de Nintendo a elegir. Pero el cambio más radical fue el que dio pauta al nombre **Double Dash!!**, y es que por primera ocasión era posible tener a dos personajes por *kart* de manera simultánea.



Esta nueva forma de juego tenía dos variantes: que una persona controlara a ambos participantes o, bien, que dos jugadores tomaran turnos; uno manejando y el otro lanzando los ítems. A pesar de que los fans veteranos no quedamos complacidos al cien por ciento con el control de esta entrega, no cabe duda de que la forma de jugar **Double Dash!!** es tan divertida, que es altamente recomendable para pasar horas de emoción en compañía de tus familiares y amigos. Finalmente, el otro gran avance fue que esta versión permitía conectarse para jugar en línea hasta con 16 personas de manera simultánea. Aunque esto no tuvo tanto auge en su momento, fue el comienzo de una nueva era de participación en competencias. En el juego, por primera ocasión, se podían elegir distintos tipos de *karts*.





Realmente, hemos visto cómo esta serie ha evolucionado desde sus inicios. Aunque parece raro al jugarlo, ésta es una de las entregas más divertidas.

Mario Kart DS
NDS



Por fin, un portátil digno

La llegada del Nintendo DS fue decisiva para la serie, pues en este sistema apareció una de las mejores entregas de la franquicia. **Mario Kart DS** tomó los elementos más importantes de la serie y los combinó para crear la experiencia más impresionante de carreras hasta el momento. Detalles como la vuelta cerrada, los miniturbos y los ítems violentos fueron aderezados con nuevos modos de juego que te retaban más allá de la habilidad común; especialmente, cuando hablamos de las misiones alternas. Pese a que nos recuerda mucho el estilo del original de SNES, el *gameplay* fue de cierta forma más similar al de N64; dejó atrás la idea de los dos personajes simultáneos en un solo *kart*.





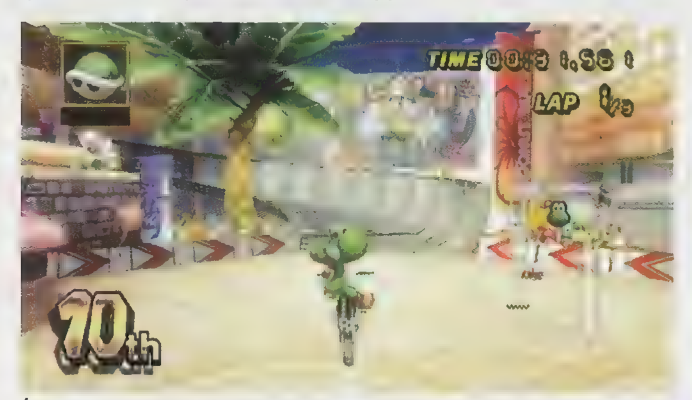
La serie llegó al formato portátil en una magnífica entrega que seguimos jugando con muchísimo gusto. Seguirá reinando tal vez hasta la salida del de 3DS.

La mayor ventaja, por la cual resultó tan famoso y recomendable, fue indudablemente que por fin se podía conectar para jugar en línea con la mayor facilidad del mundo y sin necesidad de adquirir periféricos adicionales. Además, con una sola tarjeta de juego era posible descargar los datos para jugar con hasta otras siete personas más aunque no tuvieran juego propio; cuestión que le dio un empuje mayor y lo hizo más recomendable. Varias opciones ayudaron a convertirlo en la experiencia definitiva (al menos, hasta hoy) en carreras de *karts*, pues podías editar tu propio emblema y usarlo para que te distinguieras al jugar en línea.

Mario Kart Wii 2008
Wii

Una experiencia increíble

Nuevamente, con la llegada de la consola reciente, el Nintendo Wii, se dio el siguiente paso en lo que a diversión en *karts* se refiere. **Mario Kart Wii** llegó para demostrar de manera definitiva por qué es una de las mejores franquicias de carreras. Al igual que su contraparte NDS, se puede jugar en línea con la mayor facilidad posible, ya sea con amigos o con cualquier otra persona que esté conectada al servidor de Nintendo. Además, cada unidad incluye la Wii Wheel, un accesorio con forma de volante en donde puedes poner el control de Wii para dominar el *kart* con precisión y de manera más interactiva; aunque también es posible jugarlo con los otros controles, lo que abre opciones para todos los estilos y preferencias.



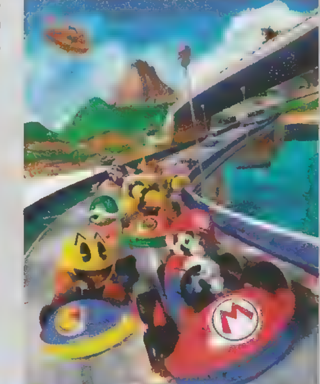
Éste es uno de los juegos obligatorios que debes tener para tu Nintendo Wii, pues es sumamente divertido y contiene muchas opciones que lo hacen muy recomendable.

Mario Kart Arcade GP 2005
Arcadia

¡Pon tu ficha!

No obstante que se cuenta como una entrega alterna, la acción de **Mario Kart** llegó a las Arcadias en 2005, con 11 personajes y 24 pistas. El estilo de juego es muy similar al de la versión de N64, aunque con gráficos mucho más estilizados. Curiosamente, es la única entrega de la serie en donde se incluyen personajes de otras franquicias debido a que fue desarrollada por Nintendo y Namco. Por consiguiente, el legendario ícono de los videojuegos, **Pac-Man**, entra en competencia seguido de algunos de sus compañeros. Posteriormente, apareció una secuela en 2007, pero ambas Arcadias son sumamente difíciles de encontrar.





Mario Kart es, sin duda, una de las mejores series de juegos de carreras que hemos jugado.





Otro cambio que innovó en la serie de Wii fue la incursión de motocicletas para competir, además de los tradicionales *karts* y vehículos similares. Más personajes, como **Rosalina**, de **Super Mario Galaxy**, fueron sumados a la lista siempre creciente de corredores elegibles. Pero lo más importante es que también es posible (una vez que cumples ciertos requerimientos) usar tus Miis para competir de manera más interactiva y personal, ya sea en casa o, bien, compitiendo en línea. Los circuitos son muy grandes, incluyen pistas retro y unas nuevas para ofrecer diversión tanto a jugadores veteranos como quienes apenas se adentran en la velocidad de **Mario Kart**.

Una serie que sí evoluciona...

Mario Kart ha trascendido tiempo y evolución de las consolas, y siempre ha ofrecido algo más para los seguidores de la serie. A pesar de que, lógicamente, hay opiniones divididas sobre qué versión es mejor, es bien sabido que todas han sido muy bien recibidas y aún son divertidas a pesar de que haya salido una más nueva. Continuando con la tradición, la llegada del Nintendo 3DS marcará la fase evolutiva en la franquicia, pues podremos vivir la velocidad de **Mario Kart** ahora en 3D. La espera nos tiene a la expectativa; mientras tanto, seguimos jugando los actuales con el mismo gusto de siempre.

Monster Hunter Tri
Wii

Recompensas *offline*
Para conseguir estos premios, debes jugar en el modo individual (*offline*), así podrás integrar nuevos elementos para que tengas mayor nivel en el momento de entrar a la cacería *online*.

EFECTO	¿CÓMO ACTIVAR?
Argosy License	Cámbiale los siete "Rare Commodities" al capitán Argosy.
Champion's Badge	Completa todos los retos del coliseo.
Chief's Garb	Termina las misiones 1-3 de la villa.
Chief's Pipe	Acaba todas las misiones de la villa.
Farm Certificate	Mejora la granja al máximo nivel.
Gem of the Depths	Aniquila a un Ceadeus.
Giant Crown	Silver Crown en todos los monstruos de la villa, excepto del Ceadeus.
Lackey Testimonial	Eleva al Cha-Cha a nivel 30.
Old Childhood Mask	Junta las máscaras Cha-Cha y aprende todos los bailes.
Scroll of the Sage	Completa por lo menos 10 páginas de la lista de combinaciones.
Tidal Necklace	Caza a un Lagiacrus.
Vow of Brotherhood	Actualiza todas las naves al nivel 3.

Recompensas *online*
Los siguientes logros u objetos sólo se pueden conseguir a través del juego *online*, así que prepara tus mejores herramientas de cacerías porque cada reto será más difícil.

EFECTO	¿CÓMO ACTIVAR?
Alatreon's Ring	Elimina a un Alatreon.
Arena Trophy	Completa un City Tournament con un rango mínimo de "A".
Artisan's Hammer	Crea bastantes armas y armaduras de rareza 6 o 7.
Bionomical Report	Captura a todos los monstruos jefe (excepto a los Elder Dragons).
Copper Medal	Termina las misiones de ciudad de la 1 a la 3.
Decorative Plaque	Desarrolla por lo menos 18 tipos de decoraciones interiores.
Gold Medal	Finaliza todas las misiones de la ciudad.
Jhen Crystal	Aniquila al Jhen Mohran.
King's Crown	Caza a los monstruos dorados de gran tamaño.
Miniature Crown	Caza a los monstruos dorados de menor tamaño.
Silver Medal	Termina todas las misiones de ciudad 4-6.
Tome of Legend	Graba notas en todos los monstruos y completa por lo menos 13 páginas de la lista de combinaciones.

Drawn to Life
Nintendo DS

Códigos
Cuando el juego esté en pausa, mantén oprimido el botón L y presiona la secuencia abajo descrita.

SECRETO	PASSWORD
30 municiones	B, B, A, A, X
5 vidas	X, Y, B, A, A
Invencibilidad	A, X, B, B, Y

Activa fuentes secretas
Presiona el botón A cerca de la fuente del pueblo para depositar monedas. Luego de que hayas ofrecido una cierta cantidad, notarás que algo se ha activado.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
10 vidas extra	6000
2 vidas extra	200
20 vidas extra	8000
5 vidas extra	500
Estilo de los desarrolladores (pueblo)	10000
Música disponible "Alt."	7000
Música disponible "City Funk"	3000
Música disponible "Special"	1000
Paleta disponible "Horizontal"	2000
Sello disponible "Shape2"	5000

Habilitar patrones
Ingresa al Draw Mode y presiona los siguientes botones mientras mantienes oprimido el botón L.

SECRETO	PASSWORD
Patrón de alien	X, Y, B, A, A
Patrón de animal	B, B, A, A, X
Patrón de robot	Y, X, Y, X, A
Patrón de deportes	Y, A, B, A, X



S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

NBA JAM
Wii

Secretos especiales
Realiza lo siguiente para obtener más personajes.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Allen Iverson	Haz un conteo de 10 empujones satisfactoriamente.
Equipo Beastie Boys	Derrota al equipo Beastie Boys en el Remix Tour.
Modo de cabezas grandes	Juega y termina la Jam Camp.
Bill Laimbeer, Isiah Thomas	Vence al legendario equipo de la División Central en la Classic Campaign.
Brad Daugherty	Gánale al CPU en un juego de 2 vs. 2 doblándoles la puntuación o más.
Bryant Reeves	Gana 100 juegos.
Chris Mullin, Tim Hardaway	Derrota al equipo legendario de la Vence a la Pacific Division en la Classic Campaign.
Chuck Person	Consigue el estatus "On Fire" en cuatro ocasiones en un juego individual.
Clyde Drexler	Termina la Classic Campaign con un equipo de cada división de la NBA.
Dan Majerle	Anota 100 puntos en un juego.
Danny Manning	Consigue más de 1,000 puntos en total durante tus diferentes juegos.
Patrick Ewing and John Starks	Vence al equipo legendario Atlantic en la Classic Campaign.
Dennis Rodman	Empuja a un jugador en 10 ocasiones durante un mismo juego.
Dr. J	Realiza 10 Alley-Oops satisfactoriamente.
Kenny Anderson	Roba el balón en 10 ocasiones en un mismo juego.
NBA JAM Basketball	Logra el estatus "On Fire" en un juego individual o de dos participantes.

Battle of Giants: Dragons
Nintendo DS

Password Gold Gem
Desde el menú Extras, elige "Unlock Gold Gems" e ingresa los siguientes *password* para activar las gemas doradas.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Gema aliento dorado: KUGDIM (Nivel 5)	AWBF CRSL HGAT
Gema aliento dorado: KUZEN (Nivel 5)	ACLC SCRS VOSK
Gema aliento dorado: NAMGILIMA (Nivel 5)	ISAM SKNF DKTD
Gema aliento dorado: NIGHHALAMA (Nivel 5)	ZNBN QOKS THGO
Gema aliento dorado: SUGZAG (Nivel 5)	XSPC LLSL KJLP
Gema garra dorada: GHIDRU (Nivel 4)	GPGE SMEC TDTB
Gema garra dorada: MUDRU (Nivel 5)	ABLP CGPG SGAM
Gema garra dorada: NIGHZU (Nivel 3)	POZX MJDR GJSA
Gema garra dorada: ULUH (Nivel 2)	SAPO RLNM VUSD
Gema garra dorada: USUD (Nivel 1)	NAKF HLAP SDSP
Gema cabeza dorada: AGA (Nivel 5)	GPKT BBWT SGNR
Gema cabeza dorada: DALLA (Nivel 4)	EPWB MPOR TRTA
Gema cabeza dorada: KINGAL (Nivel 3)	FHSK EUFV KALP
Gema cabeza dorada: MEN (Nivel 1)	PQTM AONV UTNA
Gema cabeza dorada: SAGHMEN (Nivel 2)	TNAP CTJS LDUF
Gema cola dorada: A'ASH (Nivel 1)	LSSN GOAJ READ
Gema cola dorada: AHS BALA (Nivel 4)	VLQL QELB IYDS
Gema cola dorada: ASH (Nivel 2)	FUTY HVNS LNVS
Gema cola dorada: ASH SAR (Nivel 3)	LPAQ KOYH TGDS
Gema cola dorada: NAMTAGTAG (Nivel 5)	VLDB DDSL NCJA
Gema ala dorada: A'SHUM (Nivel 5)	LRYV LCJC MEBT
Gema ala dorada: ATUKU (Nivel 5)	ALVN HRSF MSEP
Gema ala dorada: BARASH (Nivel 5)	IQUW ENPC SRGA
Gema ala dorada: NIM (Nivel 5)	SGHJ VLPO QEIK
Gema ala dorada: NIMSAHARA (Nivel 5)	QPLA OKFC NBUS

Princess Tomato in the Salad Kingdom
Wii

PASSWORD DE NIVELES

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Nivel 2	JQK23TQ
Nivel 3	D7476TBWN%D1
Nivel 4	N7H7D%BCD%D9
Nivel 5	Z%HFBCGJJPJ5DT6
Nivel 6	P8GBH-CCFGH1TGKM3
Nivel 7	NTWXZWZ2234MX76R2M
Nivel 8	ZBHC9LFHKLM6FQP-KD
Nivel 9	P7HS%%BCDFGHSKJ5NK5

Carnival Games
Wii

Bonus Games
Desde la pantalla Selección de juego, elige la opción Puzzle Mode y luego entra en *Password*.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Super Alley Ball	Cámbialo por el premio Jumbo en Alley Ball o prueba tu fuerza.
Super Balloon Darts	Intercámbialo por el premio jumbo en Balloon Darts o Bowler Coaster.
Super Circle Drop	Cámbialo por el premio jumbo en Nerves-o-Steel o en Lucky Cups.
Super Day at the Races	Consíguelo por el premio jumbo en Day at the Races o en Dunk Tank.
Super Hole in One	Obtenlo por el premio jumbo en Clown Splash o en Hole in One.
Super Hoops	Gánalo con el premio jumbo en Hoops o en Collection Plate.
Super Old West Shootout	Intercámbialo por el premio jumbo en Shoot for the Stars o en Buckets of Fun.
Super Pigskin Pass	Obtenlo por el premio jumbo en Shooting Gallery o en Pigskin Pass.
Super Ring Toss	Consíguelo con el premio jumbo en Ring Toss o en Ka-Pow.
Super Spilled Milk	Gánalo con el premio jumbo en Spilled Milk o en Frog Leap.

Lord of the Rings: Conquest
Nintendo DS

Medallas
Cuando luches, podrás conseguir alguna de estas medallas especiales.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Assassin	Elimina a 100 gigantes.
Elder	Juega esta aventura por más de 10 horas.
Leader of Men	Participa en una batalla con duración de 60 minutos o más.
Lidless Eye	Conquista Middle-earth en el Campain Mode.
Lord of the Rings	Activa todo.
Public Enemy #1	Aniquila un total de 1,000 enemigos.
War Master	Utiliza tus ataques más poderosos en 500 ocasiones.

Call of Duty: Black Ops
Wii

Códigos para la terminal
Ingresa al sistema de archivos de la Agencia Central de Inteligencia y teclea alguno de los siguientes códigos (reconoce mayúsculas y minúsculas). Cuando se te pida que ingreses la clave con una cuenta, introduce alguno de los siguientes *username* y *password*. Accede a sus documentos con el comando dir, o manda un correo electrónico con el comando *mail*.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Adrienne Smith	Username: asmith Password: roxy
Bruce Harris	Username: bharris Password: goskins
D. King	Username: dking Password: mfk
Frank Woods	Username: fwoods Password: philly
Grigori 'Greg' Weaver	Username: gweaver Password: gedeon
J. Turner	Username: Jturner Password: condor75
Jason Hudson	Username: jhudson Password: bryant1950
John F. Kennedy	Username: jfkennedy Password: lancer
John McCone	Username: jmccone Password: berkley22
Vannevar Bush	Username: vbush Password: manhattan

Secretos
Debes utilizar el control clásico para que funcione este truco, y en la pantalla principal mira hacia las manos del personaje y presiona ZL y ZR un par de veces para que puedas liberarte de la silla. Camina detrás de la silla y verás una computadora como las otras, pero en la que los códigos no funcionan de manera similar, así que ingresa lo siguiente.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Un juego basado en texto, en el cual puedes conectar un teclado USB en tu Wii para jugarlo.	ZORK
Consigues una lista de comandos que puedes utilizar; funciona como un sistema de UNIX o DOS.	HELP
Activa todas las misiones en la pantalla de selección de nivel en el modo Campaña (no aplica en los mapas de zombis).	3ARC UNLOCK
Habilita todos los "intel" en el juego.	3ARC INTEL



Bully: Scholarship Edition

Wii

Secretos

Completa los siguientes objetivos y activa los ítems.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Black Ninja suit	Toma una fotografía de todos los estudiantes de Bullworth.
BMX Helmet	Completa las carreras de bicicletas.
Crash Helmet	Gana el primer set de carreras de Go-Kart.
Double Carnival Tickets	Colecciona todas las tarjetas G & G.
Fire man's hat	Jala la alarma de incendio 15 veces para activar la gorra del bombero.
Mo-Ped	Cómpralo en el carnaval por 75 boletos.
Pirate hat	Vence al pirata en su isla, que está cercana al barco pirata.
Pumpkin Head	Golpea todas las calabazas, ya sea en Halloween o en el sótano.
Robber Mask	Irrumpe en el locker de 15 personas sin que te descubran, así activarás la Robber mask.
Rubber Band Ball	Colecciona todas las Rubber Bands.
Spandex Bike Shorts	Recorre 100 kilómetros en bicicleta para activar este secreto.

Metal Marines

Nintendo DS

Password

Con los siguientes *password* podrás elegir el nivel que desees; recuerda ingresarlos tal como están escritos, de lo contrario no funcionarán.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
02	HBBT	11	TRNS
03	PCRC	12	RNSN
04	NWTN	13	ZDCP
05	LSMD	14	FKDV
06	CLST	15	YSHM
07	JPTR	16	CLPD
08	NBLR	17	LNVV
09	PRSC	18	JFMR
10	PHTN	19	JCRY
		20	KNLB

Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues

Wii

Códigos

Ingresa al menú extras, después dirígete a la pantalla de *password* y escribe alguno de los siguientes códigos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Alien	PXT4UP
Beep Beep	UU3VSC
BiPlane	7VLKAF
Boxer	7EQF47
Coin Magnet	EG5M5B
Disguise	Y9TE98
Dovchenko	WL4T6N
Fast Build	SNXC2F
Fast Dig	XYAN83
Fast Fix	3Z7PJX
Fearless	TUXNZF
God Mode	6JBB65
Hot Rod	YLG2TN
Ice Rink	TY9P4U
Indiana Jones: 1	PGWSEA
Indiana Jones: 2	FGLKYS
Indiana Jones: Collect	DZFY9S
Indiana Jones: CS	8BDJG5
Indiana Jones: Desert	M4C34K
Indiana Jones: Disguised	2W8QR3
Indiana Jones: Kali	J2XS97
Indiana Jones: Officer	3FQFKS
Lao Che	7AWX3J
Mac	P4PCDY
Mola Ram	82RMC2
Mutt	2GK562
Poo Money	SZFAAE
Professor Henry Jones	4C5AKH
Rene Belloq	FTL48S
Rolls-Royce: Phantom	BC5PTY
Salah	E88YRP
Score x10	V7JYBU
Score x2	U38VJP
Score x3	PEHHPZ
Score x4	UXGTB3
Score x6	XWJ5EY
Score x8	S5UZCP
Silhouettes	FQGPYH
Snake Whip	2U7YCV
Snake Whip	2U7YCV
Stud Magnet	EGSM5B
Stunt Plane	RM3E84
Willie: Singer	94RUAJ

CLUB NINTENDO

Ya estamos en 2011, un año que pinta para traernos sorpresas muy buenas y en el cual la sección Club Nintendo sigue siendo un *hit* para esta gran comunidad que conformamos los videojugadores y fans de Nintendo. Por lo tanto, los invitamos a que no dejen de enviarnos sus fotografías con colecciones de juegos, revistas, *cosplay* u otras creatividades que demuestren cómo viven su pasión por Nintendo y Club Nintendo. ¡Comencemos!

Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Los fans de Mario Bros. se hacen presentes

Interesantes colecciones que seguramente seguirán creciendo.



Nicolás Pizarro es fan de **Mario Bros.** desde los tres años, y desde entonces se ha vuelto un experto en Wii y Nintendo DS.



Emilio Negrete nos enseña que no sólo es un seguidor de los juegos de **Mario**, sino que también da su lugar a **Sonic** y a otras grandes series.

Efrén Carrillo viste como **Mario** cuando usa la Fire Flower, mientras nos enseña su colección de juegos, coleccionables y revistas.

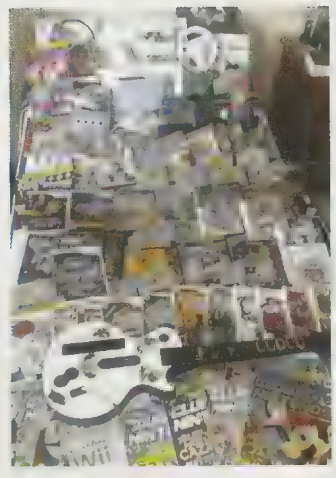




Aquí la foto de Eduardo Rodríguez, quien posa junto con su colección de personajes de Nintendo que seguramente sería envidia de muchos.

Música y diversión

Una colección variada para todo gusto



Esta foto nos la envió Rubén González, en la que se muestra una amplia colección que destaca por su guitarra y la colección de **Guitar Hero**, además de clásicos de N64.

Fan de los portátiles

Y de los *Trading Card Games*

José Ignacio González nos envía una imagen con su colección de objetos de Nintendo, en la que destacan los portátiles y las revistas.





Colección de videojuegos

Portátiles y caseros

Guillermo Torres es un ávido jugador de videojuegos de toda categoría, y aquí nos da un ejemplo de su colección, que incluye el N64, GameCube y Nintendo DS.



LEGO

Creatividad en bloques

José Pacheco nos comenta que realizó esta escenografía de **Mario** sin que nadie lo ayudara. Esperemos que no sea la única maqueta que nos envíes.

Juegos y revistas

Múltiples generaciones de Nintendo



Nuestro amigo Jorge Blancas es un seguidor de la revista Club Nintendo y, por supuesto, gusta de coleccionar consolas y juegos que tantas horas de diversion le han brindado.





Arte público

Mario decora las calles

Como un detalle especial por la celebración del aniversario de **Mario**, Pedro Andrés Rojas nos muestra su creatividad en las calles de Chile. Muy buen detalle para todos los fans de **Super Mario Bros.**

Gran fan

Varios años de historia de Nintendo



De Arica, Chile, nuestra amiga Carolina Escobar nos presume su enome colección de consolas y videojuegos, además de peluches y pósters.

Revistas Club Nintendo

Y consolas clásicas



Borja Giuseppe es un fan de Nintendo, quien muestra cuatro años de colección de revistas, así como sus consolas favoritas que tantos ratos de entretenimiento le han dado a través de los años.

Here we go!

Figuras de **Mario** y sus amigos



Con singular alegría, Renato Moreno hace la clásica seña de **Mario**, mientras nos muestra sus figuras de colección y algunas de sus revistas CN. ¿Qué opinas de la edición de 25 aniversario de **Mario**?

Pikachu y Mario

Figuras de colección

Luis Núñez nos presenta su colección de juegos de GCN, Wii y NDS, revistas CN y, por supuesto, figuras de **Mario** y **Pikachu**.

Cinemizer Plus

Vive tus juegos de manera diferente

Si quieres vivir una nueva experiencia con tus videojuegos, esta es una muy buena opción. Anteriormente conocimos algunos accesorios que llegaron a las consolas de Nintendo, en donde podíamos visualizar la imagen de nuestro monitor en unos lentes que nos poníamos mediante un casco. ¿Los recuerdas? Bueno, pues eso ya es historia. Ahora podemos ver una imagen de 640 x 480 pixeles por cada ojo, la cual nos ofrecerá una visión panorámica similar a la de una pantalla de 45 pulgadas vista desde dos metros de distancia. Genial ¿No? Pero eso no es todo, estos lentes son compatibles con más dispositivos, lo cual permite visualizar imágenes en 3D (si el dispositivo es compatible).



¿Quieres más información acerca de estos lentes? Escribe a cinemizer-mexico@zeiss.org



Portátiles

Diversión para llevar

Desde Costa Rica, Kevin y Guillermo González nos muestran sus consolas, figuras de colección

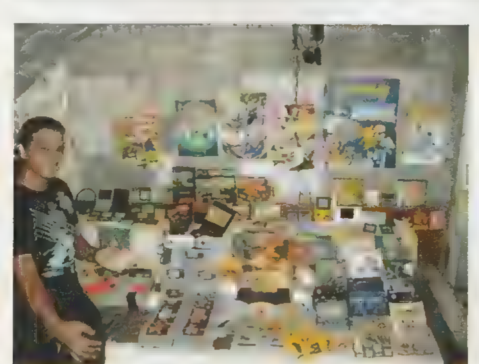
Figuras y Club Nintendo, gran combinación

Todo un coleccionista

Esas son algunas de las fotos de las consolas, revistas y figuras de Nintendo que nos envió Salvador Delgado (13 años), quien afirma que es un vedadero fan de Nintendo y de CN.







Historia de diversión

Un gran coleccionista de Nintendo

Juan Francisco Hernández de Monterrey nos muestra su amplia colección de videojuegos y productos en general de Nintendo, vaya que tiene entretenimiento para mucho rato, ¿cuáles serán sus títulos favoritos?

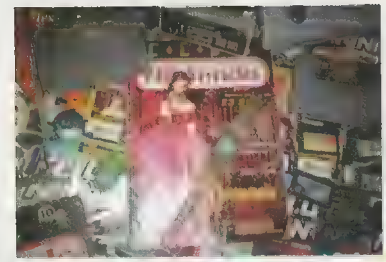
Creatividad
Colección de juegos y revistero





He aquí la prueba de que la creatividad da paso a muchas cosas interesantes, como el revistero que hizo nuestro amigo Sonny Muñoz.

Fan Club Nintendo
La diversión a través de las generaciones



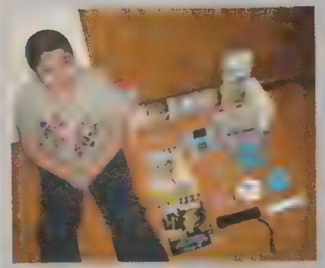




Nicolás Vallejos plasma en las fotos su colección y comenta que es un gran fan de CN; además, aprovecha este medio para mandar un mensaje: " Cata, te amo".

Artículos de colección
Para pasar el rato con los amigos

Abajo: Jonhy Palma, a sus 12 años, se considera todo un entrenador **Pokémon**; **Lugia** es su personaje favorito. ¿Ya estás listo para las próximas ediciones **Black** y **White**?

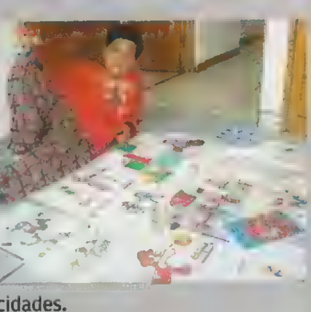




Derecha: Israel es un fan de Club Nintendo desde 2002 y gusta de los juegos electrónicos y de los de mesa; un claro ejemplo es su **Monopoly**, de Nintendo, que nos presenta junto a sus juegos de Nintendo GameCube.

Abajo: Juan Pablo Bustos nos muestra en la fotografía su afición por Nintendo y por Club Nintendo. Ojalá que tu colección siga en aumento para que nos envíes más fotos.



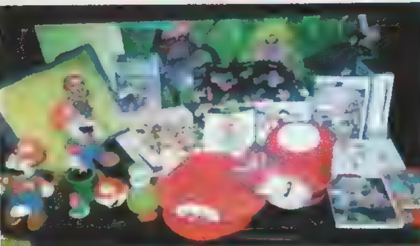


Derecha: Javier Gallo presume su talento como dibujante en múltiples ilustraciones que ha hecho de los personajes de Nintendo. Muchas felicidades.

Mariomanía
Desde la gorra a la mochila

Aquí te presentamos la colección de Emilio Benavente, quien, a sus nueve años, es un gran fan de la revista Club Nintendo y del universo de **Super Mario Bros.**





Colección de juegos
Mario siempre presente

Morris Bastidas Azotla nos dice que es gran fan de los juegos portátiles y de las entregas de **Mario** que llegan al Wii.



Megacolección de Nintendo
Yoshi entró hasta al baño

Los hermanos Javier y Jorge Albornoz de Chillán, Chile, nos muestran varias fotos de su colección de figuras de Nintendo y juegos, además de otros juguetes y de cómo han decorado su baño con detalles de **Yoshi**.

























Diversión garantizada

Sin lugar para el aburrimiento

Álan Carrasco y su tío David se consideran fans de Nintendo y han juntado una gran colección de consolas, juegos y, por supuesto, de la revista CN.



Personajes y videojuegos

Pikachu a la vista

Sicler Royal nos brinda otra muestra de su colección, en donde apreciamos diversos artículos coleccionables de Nintendo.



Jugador desde pequeño

14 años de juego lo respaldan



Desde Oaxaca, Pepe Soad nos manda esta imagen en donde apreciamos su colección de consolas y videojuegos.

Fans roqueros

Ahora sólo faltan los bateristas y vocalistas

Abajo: Ignacio Vera ya tiene lista su guitarra de **Guitar Hero 5** para empezar una buena ronda de canciones en compañía de sus amigos. ¿Quién se animará a cantar?





Derecha: Juan León tiene 10 años, pero ya es un experto en **Guitar Hero**; además, es fan de Club Nintendo y de los videojuegos de **Super Mario Bros.** y **The Legend of Zelda**.



Arriba: David Rosario es un fan de Club Nintendo y del grupo System of a Down y, por supuesto, de los diversos títulos de **Guitar Hero** que seguramente domina.



Skechers! Hot Lights

Ilumina la noche con los Hot Lights de Skechers



Estos tenis súper atractivos se iluminan a cada paso, son lo último y están a la moda para todos aquellos que disfrutan de su vida jugando y divirtiéndose con sus amigos.

Encuestas en los foros

Arrancamos este 2011 con todas las ganas del mundo para seguir atentos a todas las novedades que nos envían para publicar. Es bueno ver que cada vez nos muestran más variedad de colecciones, pues de esta forma conocemos más sobre los gustos de cada integrante de este gran espacio que llamamos Club Nintendo.



¿Cómo te gustan más los días?

Soleados	12%
Lluviosos	30%
Con frío	52%
Calurosos	6%

¿Qué juego te gutó más?

GoldenEye 007	43%
COD: Black Ops	57%

¿Qué juego le vas a pedir a los Reyes Magos?

Super Mario All-Stars	19%
Donkey Kong Country Returns	39%
GoldenEye 007	23%
Metroid Other M	19%

¿Qué película te gustó más del pasado cierre de año?

HP and the Deathly Hallow	41%
Skyline	8%
Scot Pilgrim VS the World	30%
Machete	21%

Top 5 temas

1.- ¿Qué estás jugando?
Subforo General
Autor: pintodork

2.- Clan de Megaman
Subforo General
Autor: viewtiful joe

3.- N-News
Subforo Wii
Autor: Link-Leobe

4.- Preguntas sobre el Nintendo DS
Subforo Nintendo DS
Autor: vash

5.- Nuevos Lanzamientos y Titulos Actuales **TEMA OFICIAL**
Subforo Consola Virtual
Autor: ganontriforce

última página

Llegamos al final de la primera edición de 2011, luego de pasar por un intenso cierre de año que nos dejó múltiples títulos interesantes para nuestras vacaciones. Por ejemplo, **Disney Epic Mickey**, el cual muestra una nueva faceta de acción para el icónico personaje de pantaloncillos rojos. También, **GoldenEye 007**, **Donkey Kong Country Returns** y **Super Mario All-Stars**, que nos han hecho recordar las épocas doradas de Nintendo; claro, ahora con nuevos elementos, que realmente nos han dejado boquiabiertos. En la revista de febrero continuaremos con las noticias más destacadas del universo Nintendo, así como con las reseñas de los títulos más esperados y las secciones tradicionales y especiales. ¡Nos veremos en febrero!



Kingdom Hearts Re:Coded (NDS)

Se trata de un *remake* de **Kingdom Hearts Coded**, que originalmente apareció sólo en los teléfonos celulares de Japón, pero debido a su gran popularidad y calidad decidieron hacer una adaptación para el Nintendo DS, mejorando los aspectos visuales y de *gameplay*.

En esta aventura se describen los hechos ocurridos luego de **Kingdom Hearts II**; controlarás a **Sora** a través de un viaje en compañía de sus amigos **Donald** y **Goofy**. Todo ocurre cuando **Mickey** y **Pepe Grillo** deciden digitalizar un diario, pero al hacerlo se codifican los mundos y generan datos extraños, por lo que crean a un **Sora** virtual para que se adentre en esta misión especial que no tiene precedentes.

Mario Sports Mix (Wii)

Square-Enix y Nintendo saben perfectamente cómo encontrar la fórmula precisa de la diversión. En esta ocasión con **Mario Sports Mix**, un juego entretenido que te pondrá directamente en el escenario de los deportes más intrépidos, como el basquetbol, *hockey*, voleibol o *dodgeball*. Los personajes con los que podrás participar son los que regularmente has visto en títulos como **Mario Tennis**, **Mario Golf** o **Mario Kart**. También se agregaron algunos de Square, como **Ninja**, **Black Mage**, **White Mage**, **Cactuar** y **Moggle**, de la franquicia **Final Fantasy**, o **Slime**, de **Dragon Quest**. Por supuesto, el *gameplay* te tendrá muchas sorpresas de fantasía a través de efectos especiales y poderes únicos para cada personaje.

Tron: Evolution Battle Grids (Wii)

Desarrollado directamente por N-Space (quienes se han encargado de múltiples títulos para Nintendo DS) para Disney Interactive, es la adaptación a videojuego de la película homónima. La temática se desarrolla en combates dentro de múltiples arenas del universo **Tron**. En el modo de historia tendrás oportunidad de personalizar a tu gladiador y modificar sus cualidades, para asegurar mejores victorias y volverte el campeón de las batallas de **Tron**. También encontrarás un modo competitivo (hasta cuatro jugadores simultáneos) para que vivas la intensidad de las batallas en compañía de tus amigos, utilizando las armas y elementos clásicos de la película.

Conduit 2 (Wii)

La esperada secuela de **The Conduit** está próxima a estrenarse, luego de un pequeño retraso que ha incrementado más nuestras ganas de tenerlo en las manos, pues nuevamente el equipo de High Voltage hizo maravillas para Wii. Se trata de la continuación directa de la historia, en donde una raza alienígena está causando estragos en el planeta, y sólo tú podrás evitarlo. Deberás viajar a todos los rincones más peligrosos de la Tierra para enfrentar al enemigo utilizando un enorme conjunto de armas y equipo que, junto con tus habilidades de guerrero, serán fundamentales para evitar la aniquilación. Ahora se incluye un nuevo modo de juego cooperativo, en el que hasta cuatro jugadores enfrentarán hombro con hombro esta intensa batalla.

TÚ DECIDES: IRRITACIÓN O BESOS.

Cambia tu desechable por la **NUEVA**



Nueva Línea **Gillette®** para piel sensible.



SALUD ES BELLEZA

